

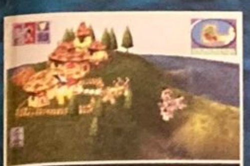
PlayStation® MAGAZINE

Numéro 32 • Juin 1999

V-RALLY 2
DEUX ANS APRES



11 DEMOS
RECORD BATTU


POPULOUS III (JOUABLE)



MONACO GP 2 (JOUABLE)


ISS PRO 98 (JOUABLE)

POOL PALACE (JOUABLE)



LIVE WIRE (JOUABLE)


PUMA STREET SOCCER (JOUABLE)

SOUL REAVER (VIDÉO)

YVJ (JOUABLE)

LIBERO GRANDE (VIDÉO)

ADIDAS POWER SOCCER (JOUABLE)

APE ESCAPE (VIDÉO)



ISSN : N°1271 4755 • NUMÉRO 32 • JUIN 1999 49 F • BELGIQUE 320 FB • SUISSE 12,50 FS • MAROC 95 DH



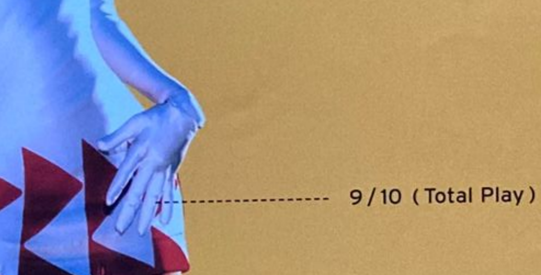






Quand on voit ce poster on a forcément envie de le découper.

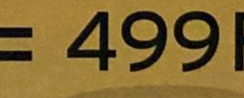




+

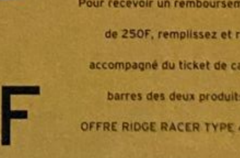


Ridge Racer Type 4 ™



= 499F

au lieu de 749 F.*



Pour recevoir un remboursement par chèque de 250F, remplissez et renvoyez ce bon accompagné du ticket de caisse, des codes barres des deux produits et d'un RIB à :

OFFRE RIDGE RACER TYPE 4 + VOLANT V3
Cedex 2544
99 254 Paris Concours

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Ville .... Département ....
Tel .... E-mail ....



* Prix généralement constaté. Offre de remboursement valable à partir du 21 / 05 / 99, date de sortie du volant V3 Racing, jusqu'au 31 / 08 / 99.

Feed back

Voilà le concentré du courrier : il en a fallu, du temps et des regrets, pour sélectionner les lettres qui suivent, parmi un volumineux courrier ! A quand un prochain record ? Quoi qu'il en soit, nous avons lu attentivement TOUTES vos lettres, admiré vos exploits graphiques ou vos photos, suivi scrupuleusement vos réactions, vibré face à tant de chaleureux compliments. Et le choix fut rude et cruel ! Parmi les sujets qui ont fait gonfler le paquet de missives, l'affaire Familles de France a été plébiscitée par les lecteurs : un dossier lui est exclusivement consacré dans ce numéro ! Suivent de près les nouvelles de la Play 2e génération, la sortie française de FFVIII et celle de la PocketStation. Sans oublier les fans de poisson d'avril. En bref, un flux incessant de questions ! Continuez, et encore chapeau !

Tout nouveau, tout beau !

Q *Bonjour à toute l'équipe, j'ai plusieurs questions à vous poser (attention, il va falloir réfléchir). J'ai vu la pub de la PocketStation sur une cassette vidéo japonaise. Je voudrais savoir si elle était sortie en France et à quel prix. Que va devenir votre excellent magazine quand la PlayStation 2 sortira ? S'appellera-t-il PlayStation Magazine New Generation ?*

Julie, dite Playmania, de St-Rémy

Q *Chers rédacteurs (trices), j'ai lu dans le PlayStation Magazine du mois de mars que Sony allait sortir la PocketStation. Si c'est vrai, à quoi va ressembler cette machine, quel est son fonctionnement, sa capacité ? L'écran sera-t-il en couleur ?*

Eugène Tarsitano de Marignane (13)

Les rases Pockets

R Le plus petit accessoire réservé à la PlayStation est déjà épuisé au Japon : il s'agit de la PocketStation, autrefois baptisé PDA (pour Personnal Digital Assistant). Autant dire que son annonce ne vous a pas laissés indifférents. De la taille d'une carte mémoire, elle fonctionne aussi bien dans la fente de la console que de façon autonome. C'est ainsi qu'en chargeant dessus des mini-jeux, via des softs PlayStation, vous pourrez profiter de son écran LCD noir et blanc, de sa puissance de 32 bits et de ses 128 ko de mémoire, et ce en toutes occasions. Parmi les premiers titres à l'exploiter grâce à ses mini-jeux, on trouve Final Fantasy VIII, Crash 3, Street Fighter Alpha 3… le tout sur le territoire nippon, bien sûr ! Certes, ses 32 pixels sur 32 ne permettent pas les prouesses technologiques, mais cette mini-console portable peut se révéler amusante et bien pratique. Cependant, le faible nombre d'unités en vente au Japon (1 Pocket pour 250 possesseurs de PlayStation !) et son incompatibilité avec les machines françaises sauront freiner les élans, malgré un prix abordable (150 F environ). Son arrivée dans l'Hexagone devait coïncider avec la sortie française de Gran Turismo 2 (un mini-jeu étant également au travail par l'équipe de Polyphony Digital), mais on nous annonce que celle-ci aurait été repoussée... Deuxième ombre au tableau : la Pocket ne sera pas vendue aux Etats-Unis cette année, et donc pas en France non plus. En fait, Sony attend que le marché japonais de la Pocket prenne de l'ampleur, avant de s'intéresser aux joueurs occidentaux. Bref, les questions demeurent, un peu comme celle-ci : une nouvelle formule de PlayStation Magazine pour la PS2 ? La réponse se trouve un peu plus loin...

La boucle est bouclée

Q *Salut la rédac ! Excellent ! Voilà un reportage que j'attendais depuis longtemps, celui où vous expliquez la fabrication des jeux vidéo, avec à chaque fin d'étape, le coût du soft. Maintenant, je sais où va mon argent, c'est-à-dire dans les poches des éditeurs et des distributeurs, évidemment, mais il sert surtout à réitérer de nouveaux softs. Logique. (J'avoue m'être couché moins bête ce soir-là.) D'ailleurs, il semblerait que certains d'entre eux commencent à faire un petit effort comme Hudson et Irem, avec des jeux à 249 et 299 F. (Poursuivez vos efforts.) L'E3, voilà l'occasion certaine de capturer une photo du design de la PlayStation 2. Quelque chose me turlupine : il existe un site Internet dévoilant les premières vidéos de la PS2. Cool ! Oui mais encore faut-il être connecté ! C'est là que je vous pose la question évidente : pourquoi ne les incrustez-vous pas sur le CD de démos ? Les images de Tekken, c'est très bien, mais la vidéo, ce serait beaucoup mieux ! Pensez-y et merci d'avance.*

Letop (91)

Tout le clair sur cette affaire

R Très flatté le Dave, de savoir que son dur labeur a conquis les foules. Ce furent des jours et des nuits (blanches) à enquêter auprès des éditeurs pour que la lumière soit faite sur la vie d'un jeu vidéo. Concernant le prix des softs : surveillez bien les pubs magasin du mag, les titres neufs à 299 F commencent à fleurir, et pas les moins bons, heureusement. Quant à d'éventuelles vidéos de PlayStation 2, nous y avons plus que pensé. Elles devraient vous attendre sur un tout prochain CD de démos !



Le poisson, c'est pas bon !

Je viens de terminer la lecture de votre supplément au Play n°30 du mois d'avril sur la PlayStation 2, et là, une constatation. Chapeau bas, messieurs, votre magazine est bien foutu : couverture grise avec, au milieu, une image subliminale qui laisse deviner la Play première du nom (et je suis sûr que c'est même pas fait exprès !). A l'intérieur, c'est un océan d'images à moitié truquées, notamment avec les photos d'un soi-disant Mr SCEE France qui ressemble plus, avec un peu de morphing, à Dick Rivers (on me la fait pas à moi). Et puis des comparaisons entre l'ancienne et la nouvelle génération de Play (que même tout le monde il peut les faire), des images de synthèse dans tous les coins et des textes à l'appui. Là, vous avez vraiment fait fort. J'ai vraiment failli y croire. Mais moi, je sais les débusquer, les poissons d'avril, et là, j'ai pas mordu à l'hameçon, moi. C'était vraiment trop beau pour être vrai : la PlayStation 2, c'est dommage, j'aurais bien voulu y croire quand même à votre truc (même dans mes rêves y a pas ça, alors…).

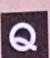
Will D-G

P.S. (Plus Sérieusement) : Vivement l'an 2000, ça va être terrible pour tous les accros de jeux vidéo. Je souhaite encore longue vie à votre magnifique mag, et si j'ai écrit, c'est pour vous apporter un peu d'humour.

Avis de recherche

Ha ! Combien étiez-vous à vous targuer d'avoir découvert LE poisson d'avril de Play cette année ! Dans le Feedback du mois dernier, nous révélions la triste vérité : il n'y en avait pas ! Et je reprends de plus belle ce mois-ci : il n'y en a toujours pas ! Mais à vous écouter, tout et n'importe quoi pourrait devenir poisson d'avril. C'est vrai, à quoi bon se creuser autant le crâne avec des blagues farfelues puisque même les tests ou les rubriques les plus sérieuses écopent du qualificatif de poisson. Le plus drôle, c'est que vous n'êtes pas d'accord les uns avec les autres ! Jonathan, un lecteur breton, s'interrogeait sur le test du jeu Live Wire, qu'il traduisait justement par « fil de fer sous tension », en insistant sur les graphismes ridicules du soft. Même si c'est bien connu qu'en avril, on ne se découvre pas d'un fil (fut-il électrique), le jeu n'était pas une blague. En regardant attentivement les previews du Play n° 26, il aurait remarqué que le jeu y figurait déjà en bonne place. Yann, de Carcassonne, voit lui le canular dans l'adaptation télévisée de Rayman, tandis qu'Anne-Sophie, de St Quentin, désigne (à tort) notre petite conversation téléphonique avec les éditeurs du jeu Astérix. Information ? Prémonition ? Poisson ? Concentrez-vous sur les deux premiers de la liste (les vrais) et remettez, comme nous, le dernier à l'année prochaine. La seule chose qu'on aurait accueilli volontiers comme canular, c'est l'affaire Familles de France. Mais il paraît qu'ils ne sont pas très blagueurs…

Le meilleur de la terreur



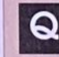
Salut PlayStation Mag ! Il paraît que Silent Hill de Konami serait plus gore que le merveilleux Resident Evil. Est-ce vrai ?

Julien, l'empereur de la PlayStation, Gravigny (27)

A qui la palme gore ?

Hum hum, voilà une question qu'il faudrait poser aux fédérés des « FdF » (initiales désormais réservées à cet empêcheur de jouer en rond qu'est Familles de France). Eh bien, cher Julien, si tu as aimé la série des Resident Evil, nous te conseillons sans hésiter le nouveau thriller de Konami. Rien de plus logique : atmosphère angoissante, cœur qui se soulève, accalmies insoutenables, tu retrouveras sous un nouveau jour les émotions qui t'ont glacé le sang avec les RE. Mais dans Silent Hill, l'épouvante dépassera de loin les grosses frayeurs de Resident Evil. Tu seras seul, complètement seul. Tu erreras sans fin dans les rues brumeuses d'une ville fantôme. Tu exploreras les couloirs sombres et effroyablement habités des bâtiments. Tu te serviras maladroitement d'armes à feu, ou d'une pioche, que tu enfonceras désespérément dans des chairs « zombifiées », chiens écorchés, bambins équipés de couteaux, ou infirmières qui n'ont qu'une envie : prélever ton sang ! Aux râles des policiers de Resident Evil succéderont les couinements sadiques des brebis galeuses de Silent Hill : une ambiance sonore et visuelle étouffante. Haa, les explorations des pièces à la lueur d'une lampe de poche, ou les grésillements stressants de la radio vous avertissant d'un danger immédiat, sans oublier les musiques, à mille lieues d'adoucir les mœurs. Question énigmes, le niveau sera plus relevé que dans RE, mais la durée aussi conséquente, malgré les modes de jeux et les différentes fins possibles. Censure oblige, le sang des ennemis sera vert martien dans la version française. A moins qu'elle ne voie tout simplement pas le jour, du moins pour les fans de moins de 18 ans (suivez mon regard…). C'est étrange, d'ailleurs, comme les explications prodiguées ci-dessus ressemblent aux dix commandements… Silent Hill, dans les bacs en juillet : voilà donc une excellente alternative gore, en attendant Resident Evil 3 ! Ce que nous en avons vu à l'E3 nous a époustouflés. C'est sûr, la fin de l'année s'annonce chaude…

Long comme un RPG



Dans le numéro d'avril, vous parlez de la sortie de Final Fantasy VIII comme d'une éventualité… Sa sortie aurait-elle été remise en question ? Ce n'est pas vrai, dites ?

Squall, Benjamin Tincq, de Hénin-Beaumont (62)

La fin du cauchemar

La décision fut plus que jamais sujette à polémiques… Sortira ? Sortira pas ? Faisons durer le suspens… Argg, ah puis non, je ne tiens plus, je vais vous le dire : après d'interminables tergiversations, Final Fantasy VIII sortira bel et bien en France. Non, vous ne rêvez pas, et nous vous assurons que c'est la dernière fois que nous vous l'annonçons. Le jeu est prévu, et plus que prévu. Après des sueurs froides, voici venu le temps du réconfort. Il faut dire qu'il y avait de quoi nous mettre définitivement la puce à l'oreille. Primo, le jeu a été présenté à Imagina 99 (salon européen du jeu vidéo, s'il en est). Deuzio, Final Fantasy septième du nom est sorti sous peu en gamme Platinum (synonyme de « plus d'un million d'unités vendues »). Ça devait faire réfléchir par deux fois les distributeurs du prochain volet en France. Mais la grande délivrance est d'apprendre que cette version à bas prix proposera une démo de… de… FFVIII lui-même ! Vous qui avez tremblé en tenant votre crayon pour nous demander si, oui ou non, le jeu sortirait en France, vous pouvez maintenant respirer. Dernier point : lecteurs inconditionnels de Final Fantasy, vous avez pour la plupart signé votre requête sous le pseudonyme de Squall, héros charismatique du prochain volet. Ne vous étonnez donc pas de reconnaître votre signature mais pas votre lettre !

Où nous écrire ?

sur le Net

La rédaction : redplay@club-internet.fr
Jean-François Morisse : morisse@club-internet.fr
Nourdine Nini : trazom@club-internet.fr
Julien Chièze : jchieze@hfp.fr
François Tarrain : ftarrain@hfp.fr
Dave Martinyuk : plugin@imaginet.fr
Grégory Szriftgiser : gszriftgiser@hfp.fr

et sur papier...

PlayStation Magazine - Courrier des lecteurs
Immeuble Delta
124, rue Danton
TSA 51004
92538 Levallois-Perret Cedex

Tout bien réfléchi...

R Aïe, les jeux qui font marcher davantage les neurones que l'admiration n'auraient donc pas trouvé leur public ! Et c'est justement pour les faire sortir de l'ombre qu'un CD leur a été presqu'exclusivement consacré. Face à l'engouement limité des joueurs pour ces jeux « d'esprit », il fallait redorer le blason d'un genre qui nous tient à cœur. Les démos de la Yaroze, souvent plus modestes, trouvent pourtant un accueil chaleureux. Pourquoi pas les jeux de réflexion ? L'explication est (presque) aussi simple : l'actualité de la Play restait bien faible en ce début d'année, et notre CD serait demeuré bien vide... si nous n'avions décidé de regrouper quelques titres dans la fameuse thématique « réflexion ». Il reviendrait au même de se plaindre auprès des éditeurs, parce que le marché des jeux est « sous-alimenté ». Et que dire des lecteurs qui n'ont pas les numéros cités ? En tout cas, les autres n'auront sans doute pas un sentiment si négatif, puisqu'il s'agissait, pour Kula World par exemple, de niveaux inédits. Gageons que nous avons comblé les plus sceptiques d'entre vous avec le CD du numéro dernier... sans parler de celui du mois (hein ? vous... vous n'aimez pas le foot ?). Bon jeu à tous, on l'espère !

La réflexion, c'est pas bon !

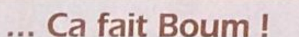
Q *Si je vous écris aujourd'hui, c'est au sujet du CD de démos du n°30. D'habitude, j'en suis content à 100 %. Mais là, la partie « bonus-reflexion » m'a over-déçu (mais non je n'utilise pas trop de superlatifs...). A part Kula World, les autres sont non seulement chiants (désolé, mais c'est le mot qui convient) mais on y a déjà eu droit sur d'autres CD (n° 11, 25 et 28). Sur les 8 démos, 4 valent réellement les 49 F du mag. Pourquoi ne pas avoir mis Tetris Plus ou un Bust a Move à la place ? Les fidèles de PM qui possèdent tous les CD de démos du canard vont se sentir escroqués. Bonjour le double emploi... Pitié, ne nous refaites jamais un coup pareil !*

Matthieu « Mad Fatalizer », en direct live de Raccoon City (Middle West des Etats-Unis)

Quand l'ELPSA et l'EDF en font un peu trop...

Q *Je viens d'une part de me rendre compte avec stupéfaction qu'ELPSA gratifie Metal Gear en le déconseillant aux moins de 15 ans...??! J'ai en l'occurrence un frangin de 10 ans qui a fini le jeu 2 fois et il n'en est pas pour autant sorti en essayant d'étrangler tout le monde. D'ailleurs, ce serait vraiment dommage d'interdire à des « petits en pyjama » de pouvoir jouer à un tel jeu. D'autre part, vous affirmez dans le casting du mag n°28 que la PlayStation ne peut être victime de surtension, et ce grâce à son fusible. Eh bien c'est faux, et je ne suis pas le seul à le dire. L'EDF ne m'a pas gâté : le bloc d'alimentation est mort. J'ai eu le choix entre commander les composants au Japon ou alors racheter un bloc d'alimentation à environ 450 F. J'ai préféré en racheter une nouvelle ! Merci Monsieur EDF.*

Rigo PSX, The Champion of Affreux of Ronchin (59), 18 ans



... Ça fait Boum !

R Metal Gear déconseillé aux moins de 15 ans : tel fut le verdict (sévère selon certains, juste selon d'autres, trop gentil d'après la FdF...) rendu par l'ELPSA (European Leisure Software Publishers Association), vous savez, ce syndicat d'éditeurs chargé du petit encadré bleu au dos de tout boîtier de jeu qui se respecte vendu en Europe, où sont répertoriées les catégories d'âges auxquelles il s'adresse en particulier. Apparemment, leur avis est loin d'être partagé. Cher Rigo, ton frère n'est pas le seul « gamin » à s'être éclaté sur Metal Gear, certaines lettres reçues le confirment. De même, il n'est aussi pas le seul à avoir résisté à la tentation d'étrangler les passants (ouf, la morale est sauve). Une résistance que ne semble pas avoir eue ta console. Tu as oublié de préciser si celle-ci était française ou NTSC (import U.S.A. ou Japon) : dans ce dernier cas, le risque de surtension était envisageable (la norme d'alimentation étant de 110 volts dans les deux pays). Pour une console française, l'accident serait plutôt dû à une installation électrique un rien défectueuse (surveillez bien vos branchements et connectez-la avec précaution !). Le fameux fusible serait bien faible à lui seul, malgré tout, face à ces assauts répétés. Et c'est le bloc alim qui trinquera..., pas toujours EDF !

Tout, tout, tout, vous saurez tout...

Q *Salut à toute l'équipe ! Tout d'abord je tiens à vous féliciter pour votre dossier sur la PlayStation 2, ou 2000 ou encore Next Generation (c'est comme on veut). Les images vidéo que vous avez présentées sont tout simplement fabuleuses, splendides, merveilleuses, magnifiques, une véritable révolution !!! (Faut que je me calme...) Mais combien va nous coûter cette machine ? Les jeux seront-ils aussi beaux que les démos présentées ? Le Dual Shock sera-t-il compatible ? Jacques Pradel reviendra-t-il à la télé ? David Vincent les a-t-il réellement rencontrés ? Autant de questions qui pour moi sont capitales.*

Raziel Moilamoustache (hahaha). Nosgoth

Q *Serait-il possible de savoir si la PlayStation 2 sera reliée à Internet par modem ? Merci d'avance pour la réponse. En cadeau, je vous envoie un dessin de mon cru. Ciao !*

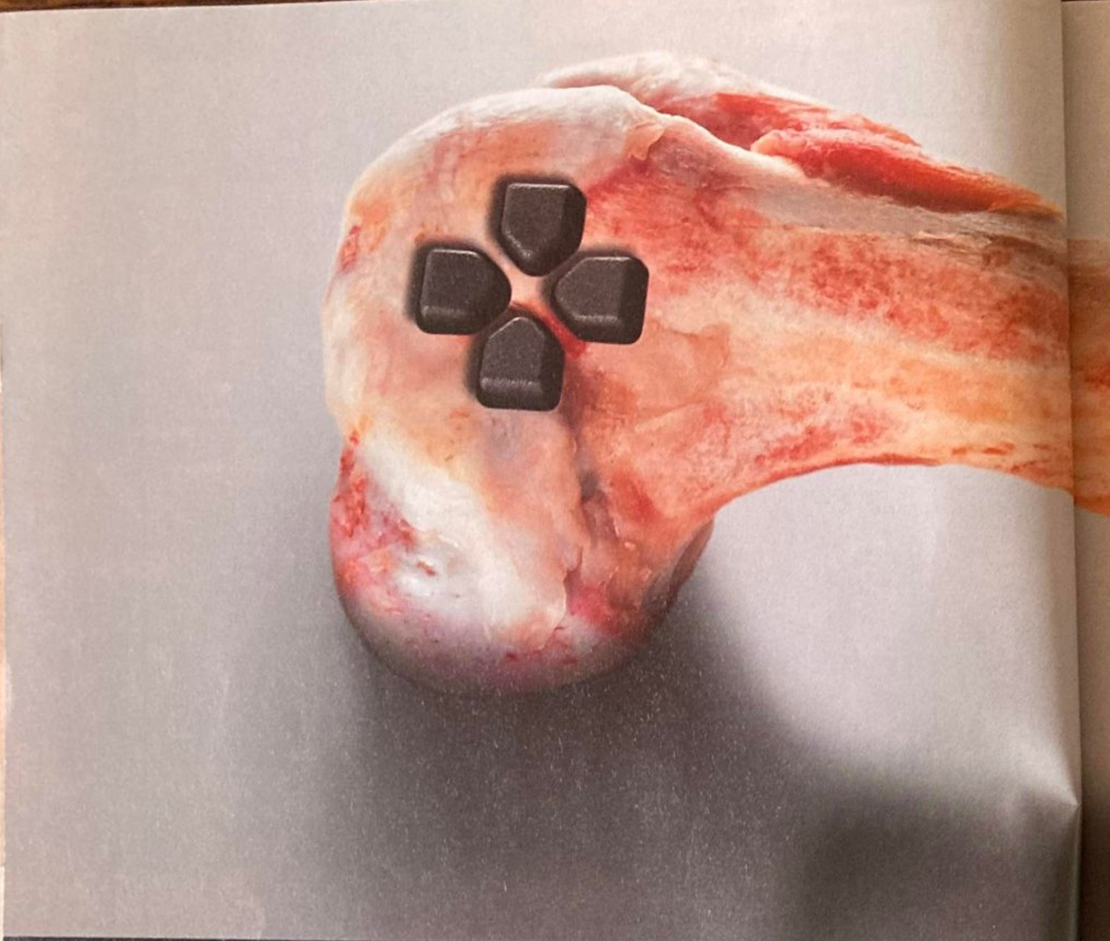
David Boutruche, de Neuillé-Le-Lierre (37)

PlayStation Magazine, deuxième génération

R Passée l'admiration, vous remettez les pieds sur terre, et les questions matérielles sur l'imminente PlayStation 2 arrivent en pagaille. LA grande question concerne la compatibilité des différents accessoires, pads, cartes mémoire, Pocket, volants, pistolets ou encore Action Replay. Eh bien non : les accessoires deviendront typiques. Chaque chose en son camp, ou presque. S'il est vrai qu'on pourra lire les CD de jeux première génération, le contraire ne semble pas possible. Non, non et renon, on ne pourra pas lire les nouveaux CD sur l'ancienne machine (c'est clair ? vous suivez dans le fond ?). Cependant, elle pourra être linkée avec une autre PlayStation 2, et acceptera effectivement un modem. Pour en profiter, il faudra attendre encore un an et demi. Et pourtant, nous avons déjà dans la tête une vague idée, celle de consacrer un magazine entier à la Play 2, mais seulement si le nombre et la variété des titres le justifient. Autrement, il est certain qu'un supplément concernant la nouvelle console s'ajoutera au mag. Mais nous avons encore le temps de tirer à la courte-paille. Pour l'instant, notre plus grande préoccupation concerne le retour de Jacques Pradel sur les petits écrans, et d'après la boule de cristal de la rédac', il travaillerait sur une suite de Roswell 3D avec son collègue David Vincent. Et que dire du prochain Metal Gear ? Sur PlayStation 2 ? La réponse semble se préciser. En tout cas, Hideo Kojima se refuse à développer sur Nintendo 64 et sur Dreamcast, tandis que l'alliance du géant Microsoft avec Konami pourrait donner naissance à un Metal Gear version PC... Affaire à suivre, donc.

Est-il annoncé ?

TITRE DU JEU	ÉDITEUR	EST-IL ANNONCÉ ?	DATE DE SORTIE EN FRANCE
MEDIEVIL 2	SCE	OUI	MARS 2000
FORMULA ONE 99	SCE	OUI	NOVEMBRE 99
RESIDENT EVIL 3	CAPCOM	OUI	NOVEMBRE 99
EXHUMED 2	BMG INTERACTIVE	NON	-
ALIEN RESURRECTION	ELECTRONIC ARTS	OUI	JUILLET 99



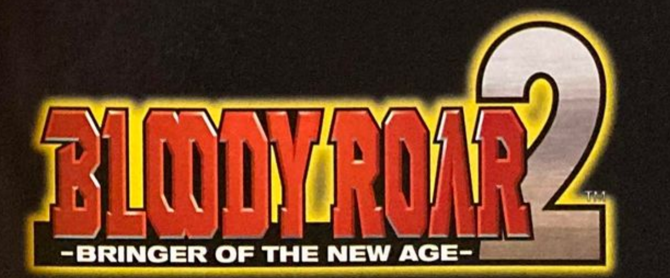


Retrouvez votre instinct bestial





Amis des animaux réjouissez-vous. La suite du pl
original des jeux de baston comporte des combats encore pl
rapides, intenses et violents en 3D. Les personnages, plus nombre
se morphent en bêtes furieuses aux combos dévastateur
Alors lapin, léopard, chauve-souris ou tigre, il vous faudr
sortir les griffes pour vaincre vos adversaires bestiau
Bloody Roar 2, libérez la bête qui est en vous...









éditorial



Conditionné. Entraîné à faire ce qu'on nous dit, à dire ce qu'on souffle, à souffler ce qu'on nous ordonne. Des animaux, savamment et docilement soumis aux raisonnements de Pavlov. Après la quasi absence de jeux vidéo - toutes consoles confondues - sur le premier semestre 99, le monstrueux salon professionnel E3 nous prédit un prochain déluge, une Apocalypse du jeu pour les quatre derniers mois de l'année. Car c'est une science établie : les jeux ne se vendent qu'en cette période. Le joueur est un curieux animal. Sans doute nos savants du marketing ont-ils d'autres théories dans d'autres secteurs. Peut-être les cinéphiles ne vont-ils pas au cinéma les mardis pairs alors que les mélomanes n'achètent aucun CD les jours de pleine lune ? Il existe dans la nature des règles mystérieuses et les joueurs semblent y être sensibles. Pourtant, tant qu'à passer pour des animaux, il serait de bon ton de ne pas nous prendre pour des moutons. Même si, car on aime à nous brosser dans le sens du poil, nous sommes, nous dit-on, de beaux moutons.

Jean-François Morisse

PLAYSTATION MAGAZINE

est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social Immeuble Omega, 10, rue Thierry le Luron 92592 Levallois-Perret Cedex
Siège rédaction Immeuble Delta, 124, rue Danton - TSA 51004 - 92538 Levallois-Perret Cedex
Tél. : 01 41 34 87 75 Fax : 01 41 34 87 99.
Tél. Abonnement : 01 55 63 41 16.
Promevente 0 800 19 84 57
Gérants Bruno Lesouef, Fabrice Plaquevent.
Directeur Délégué Adjoint Pascal Traineau.
Associés HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA).
Directeur de la publication Fabrice Plaquevent.

LA REDACTION

Directeur de la rédaction Olivier Scamps/oscamps@club-internet.fr.
Rédacteur en chef Jean-François Morisse morisse@club-internet.fr.
Rédacteur en chef adjoint Nourdine Nini trazom@club-internet.fr.
Secrétaire de rédaction Cécile Lando. clando@hfp.fr
Correctrice : Viviane Fitas.
Secrétariat Laurence Geuffroy.
Ont participé à ce numéro Kendy Ty, Jean Santoni, Gregory Szriftgiser, Dave Martinyuk, François Tarrain, Julien Chièze, Edouard Duchamp, Sonia Jensen, Michaël Sarfati et Vladimir Sebanski.

LA MAQUETTE

1er rédacteur graphique Christophe Gourdin assisté de Sonia Caron.
Maquette Catherine Branchut, Yohan Meheu Hervé Drouadène et Joseba Urruela.
Correcteur photographique Stéphane Leclercq.
Illustrateur Pi XX. le_pixx@club-internet.fr

LA PUBLICITE

Directrice de publicité Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Chargé de clientèle Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Assistante de publicité Vanessa Gabriel (01 41 34 87 28)

SERVICE PROMOTION

Directrice de promotion Emmanuelle Delachaux.
Responsable de promotion Eric Trastour.
Assistante de promotion Hélène Chemin.

SERVICE ABONNEMENT

01 55 63 41 16

Photogravure Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, la Galiote-Prenant.
Distribution Transport Presse.

Illustration de la couverture V-Rally 2 © Eden/Infogrames
Ce numéro comprend un CD-Rom gratuit déposé sur la couverture qui ne peut être vendu séparément.
Télématique 3615 PSNEWS, rédaction/animation : Frédéric Garcia.
Centre serveur Nudge Interactive.

Tous les tarifs mentionnés dans ce magazine sont des prix indicatifs.

Nous tenons à remercier : Fleur Breteau, Richard Brunois, Priscille Demoly, Franck Sébastien, Agnès Rosique, Annabel Verrier, Anne Vaganay, Stéphanie Petit et Charles Cecil.

Pour contacter la rédaction redplay@club-internet.fr.

GÉNÉRIQUE



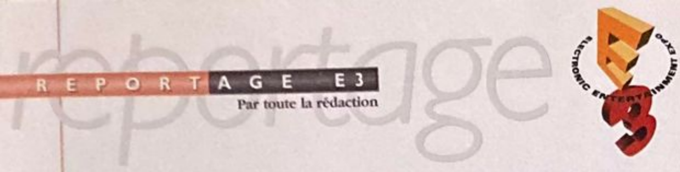





STREET FIGHTER
ALPHA 3


PlayStation


PlayStation

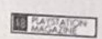


ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

CUVÉE 99

De la planète entière, ils sont venus. A Los Angeles, du 12 au 15 mai derniers, bravant l'avion, les gangs locaux et la chaleur californienne, les professionnels du jeu vidéo tenaient salon. Un salon gigantesque, unique, dans lequel, en quelques jours, se dessine l'avenir du jeu vidéo : l'Electronic Entertainement Expo aussi appelé E3. Après des kilomètres de marche à arpenter les allées de ce show éreintant, les coyotes de PlayStation Mag. vous montrent la PlayStation telle que vous la verrez, la vivrez dans quelques mois. Une espèce de boule de cristal... en papier.







1999 L'ANNÉE PLAYSTATION

L'E3, c'est aussi l'occasion de faire le point. Alors les questions se bousculent : où était la PlayStation 2 ? La PlayStation a-t-elle encore un avenir ? La concurrence était-elle présente ? Le café est-il encore chaud ? etc., etc. Autant d'interrogations existentielles qui trouvent leur réponse quelque part sur cette page.



Final Fantasy VIII arrivera finalement bel et bien en Europe.



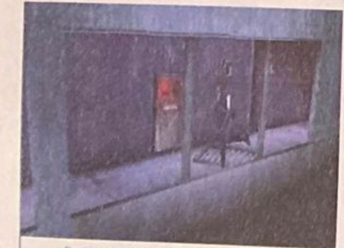
Resident Evil 3, la meilleure suite du salon. Un jeu graphiquement somptueux.




Crash Bandicoot pour sa dernière apparition dans Crash Team Racing




Le joyeux dragon de Ted Price revient dans Spyro 2.



Dino Crisis, un Jurassic Park sur PlayStation prévu pour Noël.

Il y a quelques semaines, le très sérieux journal Le Monde faisait une critique plutôt élogieuse du dernier film de David Cronenberg, ExistenZ. Le titre de l'article : « La PlayStation est l'avenir de l'homme ». De la PlayStation pour dire jeu vidéo. Car bien que Cronenberg soit un fana de technologie, il ne comptait pas faire un film sur la PlayStation... Etonnant, lorsque le terme PlayStation devient synonyme de jeux vidéo comme si, après tout peut-être, il n'existait rien en dehors de cette boîte grise à l'habillage étonnamment sobre. Mais à la veille du lancement de la PlayStation 2 (prévue pour la fin 2000, en Europe), le joueur se pose une toute autre question : la PlayStation est-elle l'avenir du jeu ? Ne faut-il pas attendre, guetter, s'entendre dire « Anne, ma soeur Anne ne vois-tu rien venir ? », où donc est cette PlayStation 2 ? Non. L'E3 en faisait la brillante démonstration. Des jeux PlayStation à la pelle, dont quelques perles rares, et une absence totale et remarquée de la PlayStation 2. Le processeur Emotion Engine aurait été montré confidentiellement sur le salon ? Une aubaine ! S'il s'agit de regarder des composants électroniques en s'extasiant, je suppose que la vue de mon Pentium II me fera le même effet. Quant au Pentium III, frissons garantis ! Cela pour dire que les jeux PlayStation 2, ce qui nous intéresse fondamentalement, n'étaient aucunement dévoilés. On retiendra l'apparition timide d'un Gran Turismo nouvelle génération, celui-là même montré en mars dernier au Japon (voir PlayStation Mag. n°30). Indéniablement, l'avenir du jeu, en 1999, porte le nom de PlayStation tout court.

LA PREUVE PAR 10

La preuve, la savoureuse collection de titres à venir : Final Fantasy VIII, Crash Team Racing, Resident Evil 3, Dino Crisis, Ace Combat 3, Sled Storm, Dino Crisis, Gran Turismo 2... Une impressionnante gamme de produits qui témoigne de la bonne santé de la PlayStation première du nom. Une bonne santé pour le milieu du jeu vidéo dans son ensemble. Alors que Nintendo annonçait une nouvelle console pour l'an 2000 (voir notre rubrique Planète rushes), Sega de son côté dévoilait sa toute nouvelle Dreamcast et une quarantaine de titres (Soul Calibur, Shenmue et Ready 2 Rumble, un jeu de boxe, auront été les plus plébiscités). Et parce que la concurrence sera rude, on peut raisonnablement s'attendre à voir arriver d'autres titres exceptionnels sur PlayStation. Dans les milieux branchés, on parle d'une « saine émulation ». C'est dire que celui qui ne sera pas à même de conquérir le public a de fortes chances de se ramasser en beauté. Surtout lorsqu'on sait que les développements de jeux coûtent aujourd'hui très cher. Il n'y aura donc pas le droit à l'erreur et la qualité globale des titres, toutes consoles confondues, devrait évidemment s'en ressentir.

Les joueurs PlayStation peuvent être sereins. L'avenir leur appartient. Qu'il s'agisse de la PlayStation en 1999 ou bien de la PlayStation 2 pour l'an 2000. Pour cette dernière, Sony ne devrait rien dévoiler avant le mois de septembre prochain. En attendant, depuis l'annonce officielle en mars dernier, le secret est bien gardé et tout ce qui pourrait se dire ne serait que vaines spéculations ou confessions de développeurs désireux de partager leur enthousiasme. Alors, en attendant, on profitera des récentes productions 32 bits qui devraient déjà nous occuper un bon moment.



L'une des rares véritables surprises de l'E3 : Fear Factor.

Par Julien Chièze



RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

SUR LE NET : www.capcom.com/games/e3/1999/re3_nemesis

Les zombis n'ont pas fini de hanter la PlayStation. Avec Resident Evil 3 Nemesis, Capcom nous surprend à nouveau grâce à d'excellentes idées. Un délicieux cauchemar en perspective.



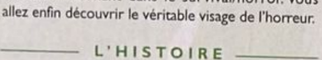
Voici comment les habitants de Raccoon City jouent à la marelle. Un jeu très adulte finalement !



De longues coursives que les zombis affectionnent particulièrement. À vous de les en déloger.

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	CAPCOM
DÉVELOPPEUR	CAPCOM
DATE DE SORTIE	FIN 99
GENRE	SURVIVAL/FORROR

En jeu vidéo comme au cinéma, certains titres rencontrent un tel succès que de nombreuses suites voient le jour. Pourtant, bien souvent, sous prétexte de satisfaire les fans, les suites en question s'avèrent décevantes et, au final, le public ressent la douloureuse impression d'avoir servi de simple tiroir caisse. Une pratique, pour l'instant, plus fréquente dans le septième art que dans les jeux… encore heureux. Alors quelle réaction adopter lorsque Capcom annonce le développement d'un troisième opus de sa désormais mythique série des Resident Evil ? Eh bien, croyez-moi, le premier qui fait la fine bouche ou qui se dit blasé, peut immédiatement arrêter sa PlayStation. Il n'aurait vraiment rien compris ! En effet, le projet de l'équipe de Shinji Mikami, créateur et producteur de la série, revêt une envergure toute particulière, puisque Resident Evil 3 Nemesis sera dédié aux fans absolus, aux maniaques des aventures de Raccoon City ! Ainsi, pour l'une des toutes premières fois dans un jeu vidéo, les développeurs ont truffé leur nouveau titre de détails, de clins d'œil immédiatement décelables par les fans de la première heure. Mais les références graphiques ne représentent pas les uniques nouveautés, car plus qu'une suite, Resident Evil Nemesis s'annonce comme un véritable tournant dans le survival/horror. Vous allez enfin découvrir le véritable visage de l'horreur.



L'HISTOIRE

Replongez près de deux ans en arrière. Une formidable explosion soufflait le laboratoire secret de la maudite société Umbrella. Le ténébreux Chris Redfield et la charmante Jill Valentine venaient de triompher de l'enfer du sinistre manoir, tandis que Tyran, l'arme bactériologique ultime, était englouti dans un déluge de flammes.

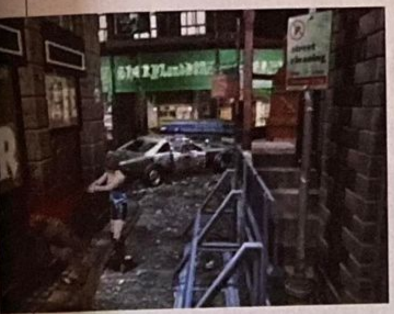




Quelques semaines passèrent. La vie reprenait son cours dans la petite ville de Raccoon City. Nous nous situons 24 heures avant Resident Evil 2. Jill est alors sur le départ, pour rejoindre Chris en Europe. Mais, alarmée par quelques dépositions signalant d'étranges meurtres perpétrés en banlieue, elle décide de se rendre sur place. Une vision d'horreur l'y attend. La zone est, en effet, totalement infestée par des hordes de zombis. Et, sous les assauts successifs de ces êtres décharnés, Jill est grièvement blessée et perd connaissance sans se douter qu'elle vient de contracter un redoutable virus. Lorsqu'elle reprend péniblement ses esprits, nous nous situons désormais 24 heures après Resident Evil 2 ! Entre temps, 48 heures se sont donc écoulées, au cours desquelles Raccoon City a littéralement sombré dans le cauchemar. Pour Jill, la lutte pour la vie ne fait que recommencer. Un combat qu'elle livrera désormais en compagnie de Carlos Oliveira, un jeune mercenaire qui tentera de la protéger des fréquentes agressions d'un terrible géant implacable baptisé Nemesis. Bienvenue en enfer.

Le Nemesis - A l'image de l'implacable géant qui vous poursuivait dans les seconds scénarios de Resident Evil 2, un nouveau colosse nommé Nemesis (le nom de la déesse de la vengeance, dans la mythologie grecque) viendra fréquemment vous rendre visite dans ce troisième épisode. Imposant, très véloce et surtout armé d'un redoutable lance-roquettes, ce tyran dont la seule obsession est de vous réduire à l'état de poussière ne semble posséder aucun point faible ! Limite déprimant. Et attention, ce n'est pas fini, car la rumeur voudrait qu'un second géant vienne vous rendre visite dans la seconde partie de votre aventure. Il sera, bien sûr, tout aussi sympathique. Avec tout ça, si vous ne convenez pas que la difficulté a été formidablement rehaussée, c'est que vous vous appelez Highlander… et encore !







Dans les égouts, les canalisations déversent leurs torrents nauséabonds. Une vraie balade de santé.



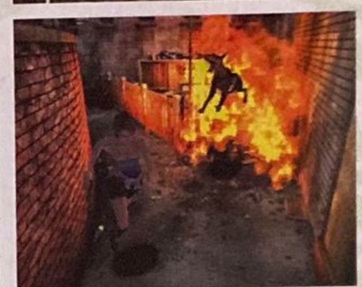
TECHNIQUE

Dans ce nouvel épisode, tous les ingrédients originaux ont été revus à la hausse. Tous sauf un, puisque le nombre de CD passe de deux à une seule galette noire (bon, je sais, c'est un détail, mais bon, les fans comprendront). Et pourtant, malgré cela, on nous promet une durée de vie accrue ainsi qu'une qualité technique globale inégalée. Ce que nous n'avons aucun mal à croire, tant les décors, toujours en pré-calculé, se révèlent plus complexes et détaillés que jamais. Autre agréable surprise, les passages en extérieur semblent être bien plus fréquents et l'ajout d'effets climatiques tels que la pluie ou un léger brouillard achèvera de camper une ambiance fantastiquement lugubre. Au chapitre des réjouissances, on notera aussi l'accroissement du bestiaire de Raccoon City. Ceux qui souhaitaient de la variété risquent d'être enthousiasmés, puisque vous rencontrerez désormais près d'une dizaine de types de zombis différents. Bien évidemment, chacun dispose de caractéristiques esthétiques propres, mais aussi d'aptitudes distinctes. Ainsi, entre les gros et les maigres, les rapides et les flemmards, les simples zombis et les créatures infernales, vous ne saurez rapidement plus où donner de la tête surtout que vos ennemis attaqueront souvent par groupes compacts. Les développeurs nous l'ont promis : la difficulté de Resident Evil Nemesis a été extrêmement rehaussée. Pas tous les jours évidente la vie d'un membre des S.T.A.R.S., surtout lorsqu'on doit se battre seul contre tous… ou presque. Néanmoins, si cela peut en rassurer quelques-uns, la délicate Jill possède quelques tours dans son sac, comme l'apparition d'un mode escape lui permettant de s'extirper rapidement des griffes de ses adversaires. En outre, il sera beaucoup plus rapide de brandir son arme, et l'animation lors des déplacements a été améliorée afin d'être plus naturelle.

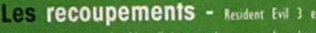


A PRIORI

La version présentée à l'E3, nous a littéralement bluffés. Et pour tout vous avouer, Resident Evil 3 Nemesis peut même se targuer d'apparaître comme l'un des trois titres les plus impressionnants du salon ! Pourquoi un tel enthousiasme ? Eh bien tout simplement parce que l'ambiance sombre reste unique, les décors émerveillent par leur finesse, la modélisation et l'animation des personnages sont exemplaires, mais surtout parce que l'idée d'un scénario réintroduisant de nombreux éléments des précédents épisodes apporte des possibilités narratives exceptionnelles. Les fans tomberont immédiatement sous le charme, c'est une certitude. Quant aux novices, même si le challenge pourra paraître un peu relevé et s'ils ne percevront pas tous les clins d'œil, ils devraient toutefois apprécier ce qui s'annonce comme le meilleur jeu d'horreur jamais créé. Les zombis peuvent déjà trembler !

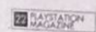






Les recoupements - Resident Evil 3 est constitué de deux parties bien distinctes axées autour du scénario de Resident Evil 2. Que voulez-vous, l'histoire des 24 heures avant/24 heures après n'est pas seulement là pour faire conceptuel. Ainsi, tandis que la première partie de votre aventure verra Jill arpenter les ruelles glauques de Raccoon City, la seconde se déroulera souvent en zone connue, puisque vous retournerez dans le tristement célèbre commissariat ! Pourtant, ne vous méprenez pas. Les développeurs ne sont pas d'incorrigibles paresseux et la réutilisation de ces décors (qui représente a priori une faible portion du jeu) n'intervient que pour vous replonger dans les événements de Resident Evil 2 mais avec un tout autre éclairage. Petits exemples. Rappelez-vous, dans RE2, si vous souhaitiez obtenir les habits et armes cachés, il fallait d'abord abattre Brad Zwikker, le pilote de l'hélicoptère désormais étrangement zombifié. Eh bien, dans Resident Evil 3, vous comprendrez pourquoi ! Dans le même genre, Jill rencontrera le policier noir que vous aviez trouvé mourant avant de le voir muter sous vos yeux dans RE2. Ce qui explique pourquoi il connaissait le nom de Léon ! Tout s'éclaircit, il n'y a pas de « bio » hasard… Ah ah ah ! Les fans comprendront. Ainsi, au fur et à mesure, tous les mystères de Resident Evil 2 vont être résolus et, mieux encore, vous y assisterez et pourrez réagir. Peut-être rencontrerez-vous Claire et Léon… Il est aussi envisageable d'apercevoir les membres du commando (l'un des persos cachés de RE2) au cours de leur fuite avec le G-Virus en poche et là, les salutations ne risquent pas d'être vraiment chaleureuses.





Par Julien Chièze

DINO CRISIS

SUR LE NET : http://www.capcom.com/games/e3/1999/dinocrisis/

Malgré le succès de la saga Resident Evil, Capcom tente d'imposer un autre chef-d'œuvre de survival/horror. Dino Crisis, c'est un peu un titre à la Spielberg, le stress et l'interactivité en plus.

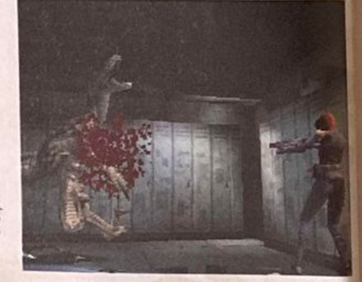




Capcom parvient toujours à imposer ses idées. Remontons dans le temps. Allez, franchement, la série des Street Fighter, cela ne vous dit rien ? L'inverse aurait été étonnant. Ainsi, au début des années 90, Capcom créait l'événement, avec la sortie du premier opus de sa saga à rallonge. Les jeux de combats se généralisaient et désormais les noms de Ryu et Ken, sans oublier l'indémodable « boule de feu », devenaient de grands classiques du petit monde de la console. Pourtant, au sein même de Capcom, la lassitude s'installa. Vous comprendrez aisément qu'être réglé comme une horloge suisse afin de pondre, chaque année, un nouvel épisode aux infimes évolutions, à force, cette routine se transforme en prison. Avec l'arrivée de la PlayStation, l'heure du changement avait sonné ! Et le changement serait radical. Début juillet 1996, les joueurs français découvraient le nouveau visage de Capcom... un visage effroyable ! Il ne fallut que quelques jours à Resident Evil pour conquérir le cœur du public. Les raisons, vous les connaissez sans doute aussi bien que nous, et la suite des événements ne vous est probablement pas étrangère. Le premier survival/horror devint une série et, devant le succès, des clones plutôt maladroits se disputent les places d'honneur. Cependant, avec Resident Evil, le syndrome Street Fighter menaçait de se reproduire. Le commercial, cela va bien deux minutes, mais pour éviter d'avoir à créer un Resident Evil Alpha Turbo Prime Last Sequel, les développeurs, menés d'une main de maître par leur producteur Shinji Mikami, décidèrent de privilégier la créativité à la rentabilité ! Dino Crisis pouvait naître.

© Capcom



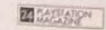


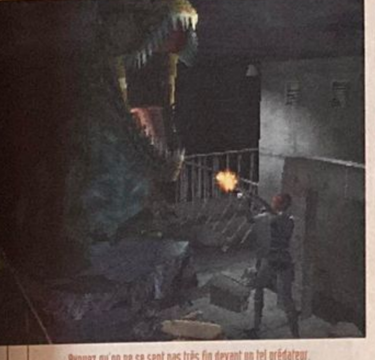
Un fond de commerce ne disparaît pas du jour au lendemain. Néanmoins, même si les zombis n'ont pas été définitivement balancés au vide-ordures (voir Resident Evil 3 Nemesis), les dinosaures risquent de leur donner bien du fil à retordre. Dino Crisis reprend en fait les bases du succès de Resident Evil tout en ajoutant de multiples innovations et changements d'éclairage. Ainsi, si l'on retrouve l'ambiance oppressante, les phases d'action trépidantes typiques de Resident Evil, la représentation graphique ou bien encore le style d'angoisse procuré font de Dino Crisis un titre réellement à part. Mais ne brûlons pas les étapes et jetons un coup d'œil attentif au scénario. Un script que Steven Spielberg n'aurait pas renié, tant il semble délibérément s'inspirer de Jurassic Park. Ecoutez au loin... Allez, rapprochez-vous. Voilà, parfait. Maintenant, tendez l'oreille. Ne percevez-vous pas ces brefs rugissements rauques, ces râles sourds... l'horreur est déjà palpable.





FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	CAPCOM
DÉVELOPPEUR	CAPCOM
DATE DE SORTIE	DÉCEMBRE 99
GENRE	SURVIVAL/HORROR





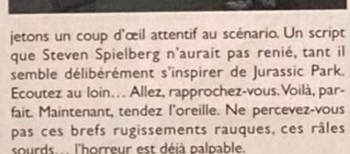
Avouez qu'on ne se sent pas très fin devant un tel prédateur. Bon courage !

Il faudra avoir le cœur bien accroché pour survivre à ce genre de surprise.











Une intro hollywoodienne

Depuis les fabuleuses cinématiques de Resident Evil 2, les graphistes de Capcom semblent pouvoir rivaliser avec les géants de Squaresoft et Namco. Et lorsque vous aurez la chance d'admirer l'intro de Dino Crisis, vos pauvres petits yeux risquent de difficilement s'en remettre. Dynamisme incroyable, mise en scène à couper le souffle... La beauté artistique, un point, c'est tout ! Vous assisterez en fait au débarquement de l'équipe d'intervention sur l'île Ibis. L'ambiance, digne de Jurassic Park, vous plonge immédiatement dans le bain. Le stress s'installe dès l'ouverture. Les dinosaures sont proches, mais ne se montreront pas... et là, je peux vous prévenir qu'à la place de Regina, je n'en mènerais pas large !



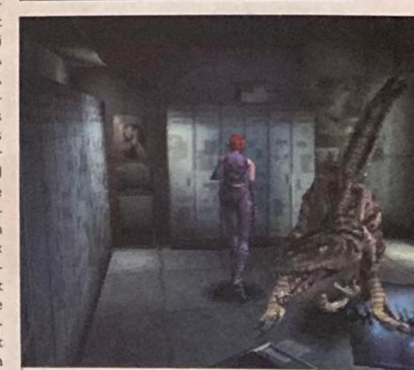


Vos traînées de sang resteront présentes à l'écran. Plus vous serez blessé, plus vous titubérez.

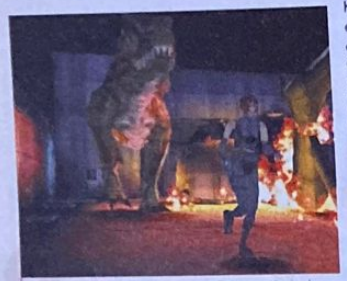
L'HISTOIRE

Tandis que le murmure des flots troublait l'apparente tranquillité de l'île Ibis, la lune éclairait de son halo de lumière blafarde les épais murs d'une imposante bâtisse. En son sein, le professeur Kirk s'affairait autour d'une paillasse et de quelques éprouvettes. Lorsque soudain, un bruit inhabituel le fit frémir. Il se précipita à la fenêtre et ne put que constater avec effroi que ses craintes étaient fondées. A une centaine de mètres du rivage, une flopée d'hélicoptères approchaient. Déjà les premiers câbles touchaient terre et des grappes d'hommes armés se déversaient sur la berge. Le professeur avait compris. Il se dirigea calmement vers une lourde porte, fit jouer le mécanisme d'ouverture et disparu dans l'obscurité d'un couloir... Sur le rivage, une voix ferme mais délicate se faisait entendre. Il s'agissait de Regina (et une pizza, une), capitaine de l'équipe gouvernementale d'interventions spéciales. Le vent agitait ses cheveux d'un roux éclatant. Sa mission était claire : son équipe devait retrouver le professeur

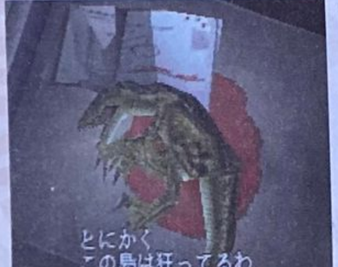
© Capcom

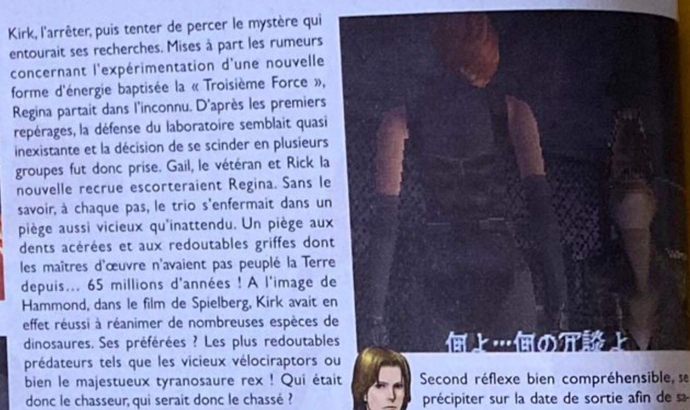


Profitez-en pour admirer la richesse et la finesse des textures des vélociraptors.



Cours !, qu'il me disait mon prof de gym… Ok, je comprends mieux !

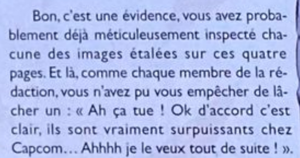




Kirk, l'arrêter, puis tenter de percer le mystère qui entourait ses recherches. Mises à part les rumeurs concernant l'expérimentation d'une nouvelle forme d'énergie baptisée la « Troisième Force », Regina partait dans l'inconnu. D'après les premiers repérages, la défense du laboratoire semblait quasi inexistante et la décision de se scinder en plusieurs groupes fut donc prise. Gail, le vétéran et Rick la nouvelle recrue escorteraient Regina. Sans le savoir, à chaque pas, le trio s'enfermait dans un piège aussi vicieux qu'inattendu. Un piège aux dents acérées et aux redoutables griffes dont les maîtres d'œuvre n'avaient pas peuplé la Terre depuis… 65 millions d'années ! A l'image de Hammond, dans le film de Spielberg, Kirk avait en effet réussi à réanimer de nombreuses espèces de dinosaures. Ses préférées ? Les plus redoutables prédateurs tels que les vicieux vélociraptors ou bien le majestueux tyranosaure rex ! Qui était donc le chasseur, qui serait donc le chassé ?

TECHNIQUE

Bon, c'est une évidence, vous avez probablement déjà méticuleusement inspecté chacune des images étalées sur ces quatre pages. Et là, comme chaque membre de la rédaction, vous n'avez pu vous empêcher de lâcher un : « Ah ça tue ! Ok d'accord c'est clair, ils sont vraiment surpuissants chez Capcom… Ahhhh je le veux tout de suite ! ».



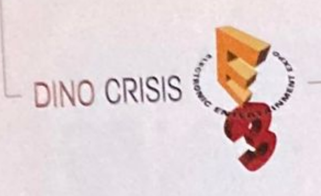


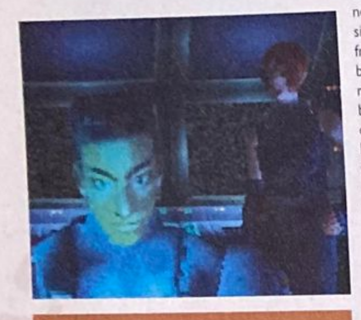
© Capcom

Second réflexe bien compréhensible, se précipiter sur la date de sortie afin de savoir combien de temps vous sépare du monstre. Et là, eh bien, vous aurez compris que, comme souvent, les meilleures choses savent se faire attendre. Mais bon, l'attente fait partie du plaisir, cela permet d'entretenir un certain suspens et de caresser les espérances les plus folles. Quoi qu'il en soit, si je vous dis que Dino Crisis comptait parmi les titres les plus en vue lors de ce salon de l'E3, vous serez bien avancé. Encore faut-il comprendre pourquoi. L'apparition d'un univers géré en 3D temps réel est le premier élément qui frappe le joueur. Fini les décors en pré-calculé de Resident Evil, ce qui ne sous-entend pas un adieu à la qualité graphique. Loin de là. L'avantage de cette représentation graphique – identique à celle de Metal Gear Solid, entre autres - réside dans sa souplesse d'utilisation et dans la possibilité d'accroître l'interactivité avec le décor. Ainsi, le travail des caméras correspond à un mix entre Silent Hill et Resident Evil, puisqu'elles ne peuvent pas être réglées manuellement, mais donnent lieu à de magnifiques travellings. Ceci apporte deux éléments très importants. Primo : une absence totale de bugs de caméra (ouf). Secundo : des angles de vue élaborés avec amour afin de vous offrir des plans aussi stressants que sophistiqués. Prenons un exemple simple. Vous venez de pénétrer dans un long couloir. Vous entendez un grognement sourd, mais la caméra située au plafond vous empêche de voir le couloir dans sa totalité. Vous devez alors avancer calmement sans faire de bruit, à chaque instant, la surprise peut surgir… et là, tout de suite, on se sent vraiment tout flippé. Ça marche comme ça, chez survival/horror and Co ! Néanmoins, malgré les apparences, Dino Crisis ne procure pas le même type de peur que Resident Evil. Ainsi, alors que RE jouait sur des visions d'horreur avec une alternance de temps forts puis de passages calmes afin de mieux vous surprendre, dans Dino Crisis, le stress est perma-



L'animation des vélociraptors est tout simplement stupéfiante de réalisme… enfin, on imagine qu'ils devaient se déplacer comme ça.





Unis pour survivre

Bien que Regina soit accompagnée de Gail et Rick, vous n'agirez que rarement en groupe. La solitude sera votre seule alliée. En fait, mis à part lors des séquences narratives, vous ne ferez équipe avec l'un d'eux que lors d'événements spéciaux. Le scénario vous invitera alors à effectuer une choix. Par exemple, en début de jeu, il vous faudra choisir entre partir sauver un chercheur ou bien l'un de vos coéquipiers. Dans un cas, vous suivrez Gail, dans l'autre, vous serez escorté par le jeune Rick. Bien évidemment, vos choix auront une incidence sur la suite des événements et il deviendra primordial de prendre les décisions les plus judicieuses… si vous souhaitez garder une chance de sortir vivant de ce sombre laboratoire. Un plus, si, par la suite, vous envisagez de recommencer le jeu, vous pourrez alors découvrir ce qu'il se passait pendant que vous partiez dans telle ou telle direction.



nent. Il n'existe jamais de temps mort et la seule vision d'une mâchoire de dinosaure suffit à créer l'effroi. En effet, les dinosaures s'avèrent des ennemis bien plus redoutables que les zombis. Plus rapides, mieux organisés, les vélociraptors (le prédateur de base) semblent réellement vivants, tant l'animation de leurs mouvements est fluide et naturelle. En outre, la qualité de leur modélisation risque de vous laisser sans voix. Les textures employées rivalisent de finesse et de complexité. Ainsi, leurs écailles luisent sous les effets de l'éclairage en temps réel, sans qu'aucun enchevêtrement de textures ne se fasse remarquer. Du grand art ! Décidément, d'un point de vue strictement technique, Dino Crisis se révèle bien plus abouti que n'importe quel épisode de Resident Evil. La dernière amélioration concerne l'Intelligence Artificielle de ces chers sauriens. En effet, si un zombi se doit de posséder une démarche hésitante, un vélociraptor s'illustre par son agilité. Il vous guette perpétuellement et ses interventions sont toujours inattendues. Jaillissants d'une fenêtre, se laissant tomber d'une conduite d'aération au plafond d'un ascenseur, bondissant d'une pile de conteneurs… la seule certitude : il vous en veut et ne vous lâchera jamais !

A PRIORI

Un Dual Shock à la main, la démo de Dino Crisis en boucle, nous avons pu nous apercevoir de la très haute qualité du prochain titre de Capcom. Le rythme ultra-soutenu, la mise en scène réellement prenante, l'apparition surprenante des premiers dinosaures, la bande son lugubre… l'ensemble est orchestré de main de maître. Mieux encore, la jouabilité, très similaire à celle d'un Resident Evil, ne souffre d'aucun flottement. Le plus impressionnant est la facilité avec laquelle les scènes d'action ou de combats se déroulent. Les vélociraptors se précipitent sur vous avec une rage inouie, parvenant même parfois à vous désarmer ! Eh oui, vous pourrez vous retrouver à terre sans votre arme, pas très cool comme idée ! Dans ce cas, il n'existe pas trente-six solutions. Prenez vos jambes à votre coup et tentez de ramasser une arme. Etant donné qu'il est possible d'ouvrir le feu même lors d'un sprint, vous devriez parvenir à maintenir les assauts de vos adversaires au moins le temps d'intercaler un élément entre les deux parties. Un élément ? En effet, grâce à l'utilisation de la 3D temps réel, il est tout à fait possible de se servir d'objets du décor comme arme ou protection. Ainsi, une chaise poussée en direction d'un dinosaure pourra le faire reculer ou bien encore, plus radical, vous aurez l'occasion d'enclencher des mécanismes de fermeture (dans le genre sas et autre rideau de fer). En espérant que Spielberg avait tort et que ses horribles sauriens ne savent pas ouvrir les portes ! Si vous ajoutez à cela le scénario et ses multiples sous-missions donnant lieu à de fréquents embranchements scénaristiques, ainsi que la présence de nombreuses énigmes bien plus complexes que dans Resident Evil, vous comprendrez que Dino Crisis s'annonce comme un titre exceptionnellement riche. En tout cas, le regard froid des dinosaures nous a fait une énorme impression. Magnifiquement réalisé, singulièrement haletant et délicieusement stressant, Dino Crisis devrait amplement rivaliser avec le somptueux Resident Evil 3 Nemesis. Un duel fratricide dans la famille Capcom.







© Capcom

Par Grégory Szriftgiser



FEAR FACTOR

SUR LE NET : http://www.eidosinteractive.com/

Pas vraiment de jeux extraordinaires sortis d'un chapeau cette année, si ce n'est Fear Factor. Probablement la bonne surprise du salon, ce titre, en rien révolutionnaire pourtant, nous a fait « flasher » !



C'est bien la première fois que des développeurs regrettent la course au réalisme en matière de 3D, tentant plutôt de restituer un feeling 2D !

Les angles de caméra, eux, sont fidèles aux grands représentants du genre, notamment Resident Evil.





Le plus gros du travail concerne les scènes animées et décors modélisés. Le résultat est à la hauteur.





Rien de révolutionnaire, mais une bonne surprise que ce Fear Factor. Pourquoi ? Ou plutôt comment un jeu d'action/aventure, usant du système multi-caméras fixes à la Resident Evil, est-il parvenu à nous charmer autant ? Tout simplement parce qu'il semble bien que ce soit le seul à pousser le genre un peu plus loin, techniquement notamment. Si vous cherchiez le soft surprise et prometteur dans ces pages, vous l'avez trouvé !

TECHNIQUE

« Nous savions que nous voulions des personnages en 3D plaqués sur des décors précalculés, mais avec une pirouette… Nous étions déterminés à tenter d'apporter quelque chose de nouveau au genre ». C'est ainsi que les développeurs de Fear Factor en sont venus à élaborer un design tout particulier. Au lieu de se limiter à des scènes fixes comme Resident Evil, ils ont mis au point une technologie permettant d'utiliser des FMV (Full Motion Video ou séquence vidéo plein écran) à la place. Conclusion, on se croirait devant un véritable film. L'action se déroule dans un Hong-Kong alternatif, et grâce à cette technique, vous pourrez donc voir les néons changer de couleur, les voitures défiler, les passants marcher en bas de l'immeuble, les volets claquer, etc. En revanche, ces décors, pour l'instant au nombre de 500, prennent énormément de place sur le CD et sont lourds à gérer pour la console. Mais la préversion que nous avons essayée montrait que la technologie est sûre : l'animation est fluide, les temps de chargement d'une scène à l'autre transparents, bref, ils maîtrisent leur idée. L'autre innovation concerne toujours le design général du soft, puisque c'est un look manga qui a été choisi pour détacher les personnages des décors. Du coup, on a l'impression de jouer à un dessin animé comme Akira ou Ghost in the Shell ! Les personnages sont en 3D, mais les textures aux couleurs simples donnent l'impression de dessins dans la grande tradition japonaise.

A PRIORI

Fear Factor nous a clairement impressionnés. Son look unique, son ambiance et ses innovations techniques le font sortir du lot, même avec un Resident Evil 3 quelques mètres plus loin… Le jeu en lui-même vous permettra de jouer trois mercenaires, engagés par les Triades (la mafia de Hong-Kong) pour retrouver la fille de leur dirigeant. Combats, gunfights, puzzles et aventures sont au programme, et le scénario tient une place de choix dans le cœur des développeurs. Nous aurons donc certainement droit à une histoire fort sympathique, à grand renfort de rebondissements. Le déroulement du jeu vous placera d'abord dans la peau d'Hanna, puis dans celle de Glas et Deke. Les trois personnages ont bien sûr des aptitudes et un choix d'objets différents : certains problèmes liés à cet état de fait devront être résolus, puisque ce qu'Hana aurait facilement exécuté sera peut-être bien moins évident avec un autre personnage, par exemple… Globalement, les créateurs de Fear Factor ont essayé de lier au maximum leurs puzzles à l'histoire, plutôt que de bloquer le joueur face à une porte codée. Côté armes, tout est présent pour de l'action mémorable : 4 classes différentes sont traitées. Armes de poing, automatiques, fusils d'assaut et armes spéciales, on aura, en effet, l'embarras du choix. Il sera possible de tenir une arme dans chaque main, et même de faire feu sur des cibles différentes en même temps. Le système d'inventaire, plutôt que de passer par un temps de chargement et un écran spécifique à la Resident, sera matérialisé par des cases en bas de l'écran, et la sélection des objets et armes se fera à l'aide des boutons de la tranche. Enfin, malgré la taille insolente des séquences vidéo qui servent de décor, les développeurs prévoient environ une vingtaine d'heures de jeu, dans une douzaine de localisations différentes.

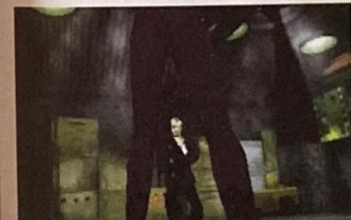


FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	EIDOS
DÉVELOPPEUR	KRONOS DIGITAL ENT.
DATE DE SORTIE	4E TRIMESTRE 99
GENRE	ACTION/AVENTURE















Kronos Digital Entertainment

Fear Factor en lui-même est déjà une surprise, mais elle est bien plus intéressante quand on s'attarde au passé de Kronos, le studio qui développe le jeu. Ce dernier, en effet, réalisait plutôt des jeux de combats, le plus connu et le dernier en date étant Cardinal Syn ! Bon, il n'était pas trop mal réalisé, il est vrai, mais totalement dénué d'intérêt. Cependant, à la question : « Pourquoi avoir changé de genre aussi radicalement ? », John Platten, producteur et designer de Fear Factor, répond : « Nous savions que nous avions le doigt sur quelque chose de nouveau, avec Fear Factor. De plus, en tant que développeurs, nous ne souhaitons pas nous limiter à un seul genre ». Comme quoi, à la différence de certains autres développeurs, il en existe qui progressent, se renouvellent et ont parfois de très bonnes idées !





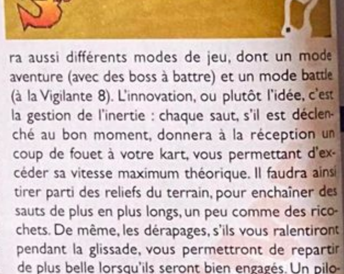
Par Grégory Szriftgiser

CRASH TEAM RACING

SUR LE NET : http://www.naughtydog.com/

C'est au sommet de sa gloire que Crash Bandicoot nous dit au revoir, et pour son dernier jeu, il abandonne la plate-forme ! Mais rassurez-vous, le talent de Naughty Dog lui assure une belle réussite dans cette nouvelle entreprise.

Eh oui, s'en est bientôt fini de Crash Bandicoot (cf. l'encadré L'Avenir de Naughty Dog). Après avoir porté la plate-forme à un niveau d'excellence inégalé sur PlayStation avec Crash 3, la mascotte de Sony fera son ultime retour dans ce soft de courses sympathique. Et, comme toujours, l'équipe de développement renouvelle le genre avec ses idées, et le soutient avec une technique irréprochable.



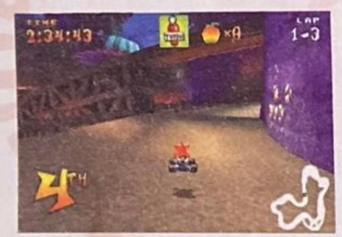
LA TECHNIQUE

Contre toute attente, le moteur de CTR n'a rien à voir avec celui des 3 Crash Bandicoot. Il a été entièrement conçu pour les besoins du jeu et non refondu à partir du précédent. Son développement a nécessité 8 mois de travail intensif, et le résultat est à la hauteur : pas une once de popping (limite d'un moteur perceptible aux blocs qui apparaissent d'un coup vers le fond de l'écran) et une fluidité incroyable, malgré des décors complexes et colorés. Les graphismes ont eux aussi pris 8 mois pour arriver à ce que nous avons pu voir lors du salon. Par ailleurs, de nouveaux effets font leur apparition, telle la chaleur dégagée par les jets de flammes (comme dans la réalité, cette déformation visible à proximité d'une source de chaleur intense). Enfin, cerise sur le gâteau, le jeu pourra se jouer jusqu'à 4 simultanément en écran partagé, et sans ralentir d'un poil !

A PRIORI

CTR proposera bien sûr ce qu'on trouve habituellement dans ces jeux : bonus à collecter (missiles, turbo, etc.), pléthore de circuits (une vingtaine) et adversaires issus de la trilogie Crash. On trouvera aussi différents modes de jeu, dont un mode aventure (avec des boss à battre) et un mode battle (à la Vigilante 8). L'innovation, ou plutôt l'idée, c'est la gestion de l'inertie : chaque saut, s'il est déclenché au bon moment, donnera à la réception un coup de fouet à votre kart, vous permettant d'excéder sa vitesse maximum théorique. Il faudra ainsi tirer parti des reliefs du terrain, pour enchaîner des sauts de plus en plus longs, un peu comme des ricochets. De même, les dérapages, s'ils vous ralentiront pendant la glissade, vous permettront de repartir de plus belle lorsqu'ils seront bien engagés. Un pilotage qui promet donc d'être très technique, et un jeu qui d'apparence plutôt classique, pourrait bien surprendre les habitués du genre par une technique et un gameplay très poussés.

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	SONY C.E.
DÉVELOPPEUR	NAUGHTY DOG
DATE DE SORTIE	DÉCEMBRE 99
GENRE	COURSE



Sont également prévus des interactions avec le décor, ou des hasards, comme cette grosse boule de neige.



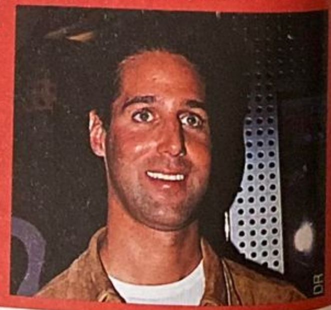


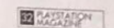
Le moteur 3D de CTR est assez puissant pour afficher l'ensemble du circuit, sans popping.

L'avenir de Naughty Dog

A Los Angeles, nous avons pu interpeller Jason Rubin, l'une des deux têtes pensantes de Naughty Dog (l'autre n'est autre que Andy Gavin) et discuter un peu de ses projets.

PlayStation Magazine : Pourquoi avoir abandonné la plate-forme ?
Jason Rubin : Après Crash 1, on s'est demandé : « Comment peut-on améliorer tout ça ? ». On a trouvé, on a fait Crash 2. Puis on s'est dit qu'on pouvait encore ajouter des choses, et ça a donné Crash 3. Après, comme on était satisfait, on est passé à autre chose…
Vous avez d'autres projets ?
Oui, bien sûr, même si l'on se concentre pour peaufiner la jouabilité de CTR.
La PlayStation 2 ?
Hé hé… Oui, bien sûr. Mais je tiens à dire que la PlayStation première du nom est quand même une machine extraordinaire. Quand on voit ce qu'on peut en tirer encore aujourd'hui !
Votre projet PlayStation 2 sera-t-il un crash ?
Non… en fait, c'est Universal qui a les droits de Crash Bandicoot et non Naughty Dog, qui est maintenant totalement indépendant. CTR sera probablement le dernier jeu avec Crash Bandicoot.
Avez-vous eu accès aux kits de développement finaux de la PlayStation 2 ? Est-ce aussi impressionnant qu'on le dit ?
Euh… no comment, je ne peux pas en parler… (il hésite, regarde de l'écran sur lequel tourne CTR) non, bien sûr que non, nous n'avons pas les kits définitifs. Mais déjà, je peux vous assurer que ça déménage, c'est tout bonnement époustouflant !


DR



Par François Tarrain

RAYMAN 2 THE GREAT ESCAPE

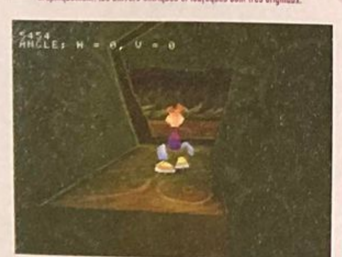
SUR LE NET : http://www.ubisoft.fr/

Edition 98 de l'E3 : Ubi Soft annonçait la sortie de Rayman 2 pour mars 99. Edition 99 du salon : le même jeu est, ce coup-ci, prévu pour décembre prochain. Par chez nous, on appelle ça une Arlésienne !





Graphiquement, les univers oniriques et loufoques sont très originaux.



Voilà maintenant plus de deux ans que les équipes de développement interne d'Ubi Soft bossent sur la suite en 3D des aventures de Rayman. Dans ce nouvel épisode, le sympathique héros, accompagné de toute sa clique de potes, devra lutter contre une bande de « robots-pirates » bossant pour un zoo intergalactique. Ce scénario, gnan-gnan à souhait, n'est qu'un simple prétexte pour aller dessouder de l'Alien en pagaille dans une forêt inextricable, au fin fond de grottes remplies de lave en fusion ou sur le galion du Maître Pirate… Au total, ce sont quelques 50 niveaux intégralement en 3D, qui attendent notre Rayman national !



Le moteur 3D performant permet à Rayman de se déplacer librement dans les niveaux.

TECHNIQUE

Depuis le temps que le jeu est en chantier, les développeurs ont eu tout le loisir de peaufiner le moteur 3D de Rayman 2. Le résultat : un jeu de plates-formes très bien réalisé, proposant des graphismes fins et colorés et une grande variété d'environnements graphiques. Au sein de cet univers, le héros peut effectuer un nombre impressionnant d'actions et interagir avec les décors. Sauter, nager, ramper, grimper, voler avec ses oreilles, faire du ski nautique, se propulser grâce à un tonneau rempli de poudre… Bref, il sait tout faire !

Rayman the TV Series, le pilote

Ubi Soft a présenté, durant l'E3, le premier épisode de Rayman the TV Series, le dessin animé mettant en scène les aventures du célébrissime Rayman (cf. PlayStation Magazine n°30). Mise en scène impeccable, montage nerveux, scénario sympathique, personnages attachants… Ce pilote confirme tout le bien que nous pensions de cette série… et nous donne un aperçu de ce à quoi pourrait ressembler un Rayman 3 sur PlayStation 2, par exemple. En effet, the TV Series servira de « base de travail » au développement d'un futur Rayman, sur une nouvelle génération de console ! Seul petit hic, va falloir patienter un moment avant de voir débouler le dessin animé dans les tubes cathodiques français. La diffusion des 13 épisodes est en effet prévue pour fin 2000 ! Peut-être que d'ici là - avec un peu de chance - Rayman 2 PlayStation sera sorti…



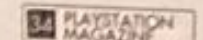
© Ubi-Soft

© Ubi-Soft

A PRIORI

Si Rayman 2 sort un jour, nul doute qu'il fera un tabac auprès des joueurs ! Le héros est sympathique – et connu – la jouabilité semble excellente et le challenge intéressant… Allez, plus que 6 mois à attendre. Vu qu'on a déjà patienté un an et demi, on est plus à 15 811 200 secondes près !

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	UBI-SOFT
DÉVELOPPEUR	UBI-SOFT
DATE DE SORTIE	DÉCEMBRE 99
GENRE	PLATE-FORME 3D



Par François Tarrain



HOGS OF WAR

SUR LE NET : http://www.gremlin.co.uk/

Une armée de soldats-cochons s'affrontant sur des champs de bataille en 3D, tel est le concept de ce Hogs of War. Original ? Pas tant que ça…







Le design des persos est assez réussi. Ambiance cartoon pour une action qui ne se prend pas au sérieux.

Les vieux routards du jeu vidéo connaissent tous le fabuleux Worms, développé sur de nombreuses machines, par le studio anglais Team 17. Adapté sur PlayStation fin 95, ce titre au concept novateur mettait en scène des « vers de terre G.I. », lâchés sur une aire de jeu en 2D. L'objectif pour chaque joueur était simple : anéantir les vers adverses en les bombardant de projectiles divers et survivre dans cet enfer guerrier ! Super drôle, simple d'accès et hyper défoulant, ce jeu brillait par son intérêt et sa convivialité. Avec un principe aussi fun, il semblait fort logique qu'un jour ou l'autre un développeur ait la subtile et inattendue idée de plagier Worms. Eh bien, c'est désormais chose faite, avec Hogs of War ! De prime abord, ce titre reprend trait pour trait les ingrédients de Worms, en les remaniant sensiblement. Les lombrics sont ainsi remplacés par des cochons, et les niveaux passent de la 2D à la 3D. Quant au système de jeu, il semble très proche de son modèle. En solo, vous choisissez une des 6 armées de porcs et participez à 40 missions diverses. L'ambiance sur le champ de bataille est plus axée sur le burlesque que sur l'ultra-réalisme d'un wargame « sérieux ». Les armes sont originales, les scènes gagesques et la violence tournée en dérision. Bref, Hogs of War est bon enfant… Et devrait se révéler carrément éclatant en mode multi-joueurs ! Là, on devrait retrouver les sensations de Worms, à savoir le plaisir de transformer le cochon d'un pote en côtes de porc, à grands coups de missile Sol-sol ! Les possibilités d'action semblent énormes et les tactiques d'attaque et de défenses variées. De quoi ravir les tacticiens en herbe, fans de second degré et de bons délires !



Les effets visuels des explosions sont assez réussis. Il ne manque plus que l'odorama pour sentir le cochon grillé.



TECHNIQUE

Graphiquement, Hogs of War propose de vastes aires de jeu vallonnées et des animations assez drôles. Rien de bien transcendant, mais l'ensemble reste très lisible et somme toute d'assez bon goût. Par contre, le jeu possède techniquement une touche d'originalité : en mode multi-joueurs (deathmatch), la console pioche aléatoirement les champs de bataille parmi 140 000 milliards de combinaisons (sérieusement, c'est un développeur qui nous l'a dit) ! Avec tout ça, on n'a pas fini de dessouder du cochon !

A PRIORI

Aucun doute : tous les fans de Worms devraient apprécier à sa juste valeur ce Hogs of War. Même si le concept n'est pas tout neuf et que la repompe est flagrante, HoW semble suffisamment fun pour éclater bien des joueurs.

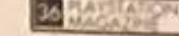
FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR	GREMLIN
DÉVELOPPEUR	GREMLIN
DATE DE SORTIE	FIN 99
GENRE	WORMS-LIKE

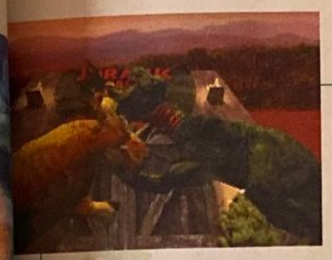
Gremlin présente …

Durant l'E3, Gremlin en a profité pour présenter les autres nouveautés PlayStation prévues pour le second semestre 99. Ainsi, l'éditeur anglais (un peu trop coutumier de notre rubrique Courts Métrages…) annonce pour la fin d'année European PGA Golf, Gekido, (un jeu d'action classique mais marrant), Rallymasters Race of Champions (une simulation de caisses pour l'instant peu convaincante) et enfin Actua Ice Hockey 2. Bref, le catalogue Gremlin à venir n'a rien de transcendant… hormis Hogs of War !





Par François Tarrain



WARPATH JURASSIC PARK

SUR LE NET : http://www.warpathgame.com/ (Site en construction)

La licence Jurassic Park n'a pas fini d'être exploitée ! Après un Lost World assez moyen, Dreamworks remet en scène les créatures du jurassique dans Warpath.

Scoop ! Dreamworks Interactive trouve une nouvelle cause à la disparition des dinosaures de la surface de la Terre. Venant contredire toutes les théories scientifiques émises jusqu'à présent (épidémie due à un virus mortel, bouleversement climatique causé par la chute d'une météorite…), l'explication de Dreamworks est beaucoup plus simple. En fait, il y a quelques millions d'années, toutes les espèces de dinosaures s'emmerdaient tellement que, pour pimenter leur quotidien, elles organisèrent des « combats de jungle », dont la seule issue était la mort ! Ce tournoi vit les plus faibles disparaître et les plus forts survivre. Aujourd'hui, un seul descendant lointain de ces « combattants du crétacé » a réussi à traverser les âges sans périr. Son intelligence est primaire, mais sa force herculéenne. Certains l'appellent le JCVD, d'autres le Jean-Claude Van Damme ! Ok, trêve de balivernes… Revenons à nos moutons écaillés de 20 mètres de haut. La théorie de Dreamworks, aussi fantasque soit-elle, se vérifie avec Warpath, un jeu de baston mettant en scène de gigantesques créatures primitives. Cette production reprenant la licence lucrative Jurassic Park met en scène quatorze monstres d'un autre âge, s'affrontant dans dix arènes. Les célèbres T-Rex, triceratops, raptor et autre velociraptor s'y affrontent à mort, à grands coups de crocs acérés, de griffes mortelles et de coups de queue… L'ambiance est gore à souhait, les gerbes de sang nombreuses et les bris d'os succèdent aux arrachages de cous ! Bref, Warpath, c'est de la violence primaire, à l'ère du Secondaire !



Les arènes prennent pour cadre certains lieux vus dans les deux films Jurassic Park.



TECHNIQUE

Lost World, le jeu, nous avait permis de juger les talents de Dreamworks en matière de modélisation de dinosaures. Eh bien, ce savoir-faire semble avoir une nouvelle fois été mis à contribution. Les créatures de Warpath sont sublimes, leurs mouvements bénéficient d'une foule de détails et leur bestialité est parfaitement reproduite ! Les duels dans les arènes sont violents et gores, et l'ambiance sonore fourmille de bruitages dignes des films Jurassic Park. Franchement, Warpath est techniquement très réussi. Mais cela ne suffit pas à rendre le jeu spécialement attirant…







A PRIORI

Tous les développements passés mettant en scène des dinosaures se sont révélés fades et sans grand intérêt. On se rappelle l'exemple du pitoyable Primal Rage commis par Atari/Time Warner. Cet ersatz de jeu de baston, tombé rapidement aux oubliettes, ne possédait ni charme ni intérêt, si ce n'est celui de mettre en scène des dinosaures ! Espérons que Warpath ne connaisse pas le même sort… L'espoir est mince, mais on croise les doigts.

FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	DREAMWORKS INTERACTIVE
DATE DE SORTIE	JEU DE BASTON
GENRE	DISPONIBLE FIN 1999

Dreamworks Interactive

Né d'un partenariat entre Microsoft et Dreamworks SKG (la boîte de Spielberg, responsable, entre autres, des films Fourmiz et le Prince d'Egypte), Dreamworks Interactive s'est spécialisé dans la création de jeux « à licences ». On lui doit ainsi Lost World, Skull Monkeys, Small Soldiers, T'ai Fu, Trespasser et Chaos Island (deux licences Jurassic, mais sur PC !). Au regard de ces nombreux titres, on peut dresser un portrait de Dreamworks Interactive, se résumant en quelques mots : des productions esthétiquement très réussies (grâce à un savoir-faire issu du cinéma et à des outils de développements de pointe), mais trop souvent creuses et sans grand intérêt. En sera-t-il de même pour Warpath ? L'avenir nous le dira…

Par François Tarrain



DIE HARD TRILOGY 2

SUR LE NET : http://www.n-space.com/

Fort du succès commercial de Die Hard Trilogy, Fox Interactive remet le couvert avec cette suite des aventures virtuelles de John McClane. Un produit sans surprise.



Espérons qu'au-delà des améliorations esthétiques, DHT2 propose également quelques innovations ludiques.

La partie jeu de caisses semble plus intéressante et surtout mieux réalisée.







Développé par n-Space (Duke Nukem Time to Kill, les Razmokets…), Die Hard Trilogy 2 reprend point par point le concept du premier épisode. A savoir le « 3 jeux en 1 » : une partie action en 3D avec une vue à la troisième personne (comme dans Tomb Raider), une autre de tirs au pistolet et enfin une dernière de conduite automobile. Ces trois phases radicalement différentes peuvent se jouer de deux manières. Première possibilité : vous participez à une espèce de mode story dans lequel l'inspecteur McClane est opposé à une bande de terroristes voulant faire sauter Las Vegas. Dans ce cas, vous passez sans cesse d'une phase de tirs, à une course-poursuite, puis à une partie Tomb Raider-like, pour revenir à du tir, etc. Le second mode disponible est quant à lui beaucoup plus linéaire, puisqu'il vous propose de participer indépendamment à chaque « jeu dans le jeu ». Bref, Die Hard Trilogy 2 sent bon le réchauffé et ne propose aucune innovation majeure dans son principe.

TECHNIQUE

Le premier Die Hard Trilogy, développé par Probe il y a plus de 4 ans, n'était pas franchement un produit techniquement impressionnant, avec ses graphismes simplistes. Depuis, les développeurs ont fait d'énormes progrès en programmation et nous proposent désormais des titres beaucoup plus beaux. DHT2 ne déroge pas à cette « règle de l'évolution » : cette suite semble graphiquement beaucoup plus aboutie que son aînée avec son moteur 3D optimisé, une action plus « dense » et une animation plus rapide et fluide…

A PRIORI

Compte tenu de ses qualités intrinsèques, le succès de Die Hard premier du nom auprès des joueurs fut assez inattendu. C'est sans doute pour cette raison que Fox Interactive a souhaité conce voir une suite très similaire. On ne change pas un recette qui marche ! Une démarche assez timid genre « on ne va pas prendre de risques inconsid rés en innovant à mort… ». Mouais, un peu tro facile tout ça. Il n'en reste pas moins que DHT devrait plaire aux fans des Die Hard et d'actio musclée.



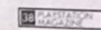
John McClane et son célèbre tee-shirt en lambeaux… Une marque de fabrique de Die Hard !

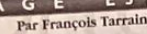


FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	N-SPACE
DATE DE SORTIE	FIN 1999
GENRE	POT-POURRI

La Planète des Singes le jeu

Fox Interactive semble bien décidé à exploiter à fond ses nombreuses licences cinés. Ainsi, après la pléthore de titres mettant en scène Alien, l'éditeur développe actuellement une adaptation en jeu de La Planète des Singes, réalisée par Franklin J. Schaffner en 1968. Prévu pour le printemps 2000 sur PlayStation et sur PC, on espère que ce titre énigmatique fera honneur au chef-d'œuvre dont il s'inspire. En tout cas, Fox Interactive semble y croire très fort. Pour preuve : les nombreuses animations sur leur stand durant le salon, avec la présence très remarquée d'acteurs portant le vrai déguisement des singes du film. Impressionnant !







SLED STORM

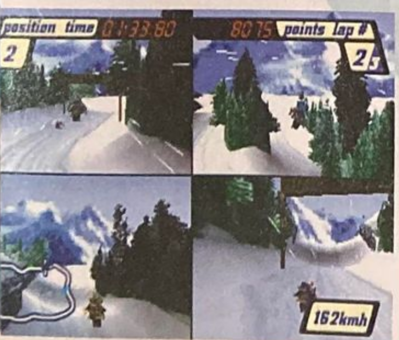
SUR LE NET : http://www.sledstorm.com/

Jamais à court d'idées, Electronic Arts ratisse de plus en plus large en matière de simulations de sports. La preuve avec ce Sled Storm… dédié au scooter des neiges !



Grande première sur PlayStation : la simulation de scooters des neiges !





L'imagination des éditeurs n'a aucune limite ! Tenez, prenons l'exemple d'Electronic Arts. Par l'entremise de sa gamme EA Sports, le géant américain nous a déjà gratifiés par le passé de nombreuses simulations de sports en tout genre. Des plus populaires (football, hockey sur glace, basket…), aux plus confidentiels sous nos latitudes (base-ball, foot U.S., Nascar, cricket…), la liste est impressionnante !

Dernière production dédiée à un sport quasi inconnu chez nous (sauf pour les adeptes d'Eurosport, tard le soir), Sled Storm vous propose de prendre les commandes d'un scooter des neiges de compétition. Ce titre, développé fort logiquement par le studio canadien d'Electronic Arts, vous fera découvrir les pistes enneigées de 6 circuits de cross et de 8 tracés en haute montagne « ouverts ». Dans cet enfer blanc, regorgeant de crevasses, de bosses et de verglas, vous prenez les commandes d'un des 6 scooters disponibles et participez à des joutes infernales, opposé à des adversaires impitoyables. Durant ces courses, vous devez éviter des tonnes de pièges vicieux (abîmes, lacs, rochers, brouillard…), exécuter un maximum de figures artistiques (il y a une cinquantaine de tricks et autres combinaisons), éviter les écarts suicidaires des concurrents, trouver les nombreux raccourcis bien cachés et, bien entendu, batailler dur pour arracher la victoire ! Bref, le challenge est original et semé d'embûches.



Les affrontements musclés donnent lieu à de belles gamelles, y compris en mode deux joueurs !





TECHNIQUE

Sur la piste, la sensation d'immersion dans un environnement quasi polaire est vraiment réussie. Les circuits sont sinueux à souhait, le relief vertigineux et les graphismes de très bonne qualité. Pour couronner le tout, la dynamique des scooters est parfaitement reproduite et leur pilotage, sur un sol systématiquement glissant, requiert une bonne dose de doigté et d'agilité. Le pied pour tous les fondus de sports de glisse extrêmes, lassés des simulations de snowboards et souhaitant prendre une grosse goulée d'air pur.

A PRIORI

Pouvant se jouer en solo, comme en multi-joueur (jusqu'à quatre sur le même écran), Sled Storm est un titre accrocheur et dépaysant. Même ceux qui n'apprécient ou ne connaissent pas ce sport nordique seront ravis de prendre les commandes d'un scooter des neiges surpuissant ! Un jeu rafraîchissant et original, qui nous change radicalement des autres productions EA Sports plus « conventionnelles ». Reste maintenant une seule inconnue : dans la version que nous avons essayée durant l'E3, le pilotage était vraiment trop pointu et les gaufres beaucoup trop nombreuses. Espérons que la version finale ne sera pas aussi « exclusive » et gagnera en accessibilité…

EA sports 2000

Comme chaque année, Electronic Arts a profité de l'E3 pour dévoiler l'intégralité de sa gamme EA Sports à venir. Estampillée « 2000 » pour ce millésime, elle comporte un nombre hallucinant de titres, de qualité et d'intérêt variable. On retrouve ainsi du foot U.S. (Madden NFL 2000), du basket (NBA Live 2000), du football (FIFA 2000), de la boxe (KO Kings 2000), de la Formule 1 (Formula One Championship), du hockey (NHL 2000), du golf (Tiger Woods 2000), de la moto (Superbike 2000), etc. Bref, cette année encore, la grande messe du sport orchestrée par Electronic Arts revêt des allures de raz de marée !

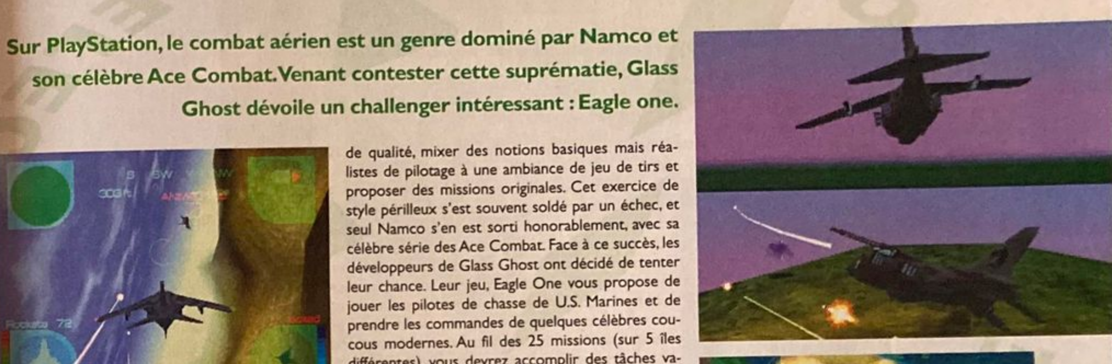
FICHE TECHNIQUE

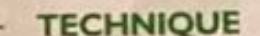
ÉDITEUR	ELECTRONIC ARTS
DÉVELOPPEUR	EA CANADA
DATE DE SORTIE	SEPTEMBRE 99
GENRE	SCOOTERS DES NEIGES

EAGLE ONE

SUR LE NET : http://www.glassghost.com/ (site en construction)

Sur PlayStation, le combat aérien est un genre dominé par Namco et son célèbre Ace Combat. Venant contester cette suprématie, Glass Ghost dévoile un challenger intéressant : Eagle one.





Depuis le lancement de la PlayStation, les tentatives pour imposer les simulations de combats aériens comme un genre incontournable se sont souvent révélées infructueuses. Car le dogfight est un genre difficile à aborder pour les développeurs, surtout sur console. A l'inverse du PC, qui bénéficie d'une importante puissance de calcul, de nombreux accessoires (les « flightsticks), et d'un clavier auquel on peut assigner de nombreuses commandes, la console part avec un gros handicap. Capacités techniques limitées d'un côté, et surtout manque d'ergonomie et impossibilité d'adapter un paddle classique de l'autre. En effet, comment faire tenir sur les 11 boutons d'une manette PlayStation toutes les actions nécessaires au pilotage réaliste d'un avion de chasse ? Soyons logiques : c'est impossible ! Moralité, toutes les productions passées en matière de combats aériens sacrifiaient la partie simulation pure au profit d'une action très arcade. Partant de ce constat, les développeurs devaient dès lors rivaliser d'ingéniosité pour rendre leurs titres attractifs. A savoir proposer des graphismes de qualité, mixer des notions basiques mais réalistes de pilotage à une ambiance de jeu de tirs et proposer des missions originales. Cet exercice de style périlleux s'est souvent soldé par un échec, et seul Namco s'en est sorti honorablement, avec sa célèbre série des Ace Combat. Face à ce succès, les développeurs de Glass Ghost ont décidé de tenter leur chance. Leur jeu, Eagle One vous propose de jouer les pilotes de chasse de U.S. Marines et de prendre les commandes de quelques célèbres coucous modernes. Au fil des 25 missions (sur 5 îles différentes), vous devrez accomplir des tâches variées et lutter contre une armada d'ennemis. Bref, Eagle One verse dans le classicisme total, le déjà vu, mais bénéficie de quelques atouts intéressants.

TECHNIQUE

Esthétiquement, Eagle One est très réussi, avec ses graphismes fins, ses avions parfaitement modélisés et ses nombreux effets visuels. Dans le cockpit, l'impression de traverser les cieux à Mach 3 est saisissante ! Mais au-delà de ces qualités visuelles (dont nous avons pu juger en live), reste à savoir si le pilotage se révélera intéressant, et les missions palpitantes… Les développeurs l'affirment, mais les discours d'intention ne suffisent pas à nous convaincre !

A PRIORI

Eagle One s'annonce prometteur. Entre son mode solo et son option deux joueurs (en collaboration ou en duel), il possède les atouts nécessaires pour devenir un bon jeu. Mais seul un examen approfondi nous permettra de juger définitivement de son intérêt. Alors rendez-vous en septembre, Ghost Rider !







Les nombreux détails au sol confèrent à Eagle One un rendu assez réaliste.

FICHE TECHNIQUE

ÉDITEUR	INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR	GLASS GHOST
DATE DE SORTIE	SEPTEMBRE 99
GENRE	COMBATS AERIENS

Mauvais feeling

Glass Ghost, appartient à Kuju Entertainement, une boîte de développement indépendante créée en mars 1998 et possédant également le studio Simis, spécialisé dans les simulations de vols en tous genres. Avant de se lancer dans le développement de Eagle One, Glass Ghost a produit Xenocracy et Tank Racer sur PlayStation. Espérons que les qualités ludiques contestables de ces deux infâmes titres ne se retrouveront pas dans Eagle One…

Par Grégory Szriftgiser



SPYRO 2



SUR LE NET : http://www.insomniacgames.com

Le pendant de Naughty Dog, Insomniac, remet donc ça ! Spyro aura une suite, qui devrait satisfaire le plus grand nombre. Plus mature et surtout plus profond, Spyro 2 ne saurait être mieux présenté que par ses créateurs…

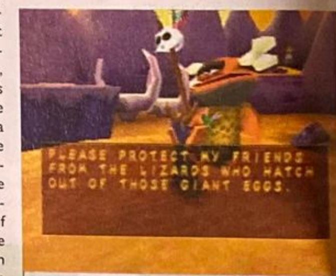


Le petit Spyro a un peu vieilli, naturellement, se rapprochant subtilement de ses aînés au look plus inquiétant.



L'univers particulier dans lequel a échoué Spyro devrait offrir également une plus grande variété graphique que dans le premier volet.

Plus qu'une suite, Spyro 2 est annoncé comme un nouveau Spyro, avec de vraies innovations. Nous avons pu en discuter avec Ted Price, président d'Insomniac, le studio de développement de Spyro : « Ce que nous avons fait pour Spyro 2, c'est regarder en arrière et évaluer tout ce qui était bon dans le premier opus, pour le conserver, ainsi que tout ce que les joueurs n'ont pas aimé. On a donc essayé de garder tout ça à l'esprit pour rééquilibrer la suite. Et le plus gros changement effectué se résume à l'ajout d'une variété bien plus importante dans le jeu. Du coup, nous avons créé une toute nouvelle structure de gameplay. Maintenant, dans chaque niveau, Spyro aura un objectif premier ainsi que des objectifs secondaires. Le premier sera en général assez simple : aider un des indigènes à sauver quelqu'un, traverser une série de portes, etc. Les seconds seront bien plus difficiles, avec, entre autres choses, des challenges en temps limité. »



Le jeu proposera un grand nombre de petites quêtes, difficiles, mais pas obligatoires à compléter pour terminer le jeu.

LA TECHNIQUE

Le principal reproche formulé à l'égard de Spyro portait sur son aspect répétitif résultant d'un gameplay réduit en gros à la collecte de cristaux. Ce point essentiel a donc été pris en considération, mais ce n'est pas là la seule innovation de Spyro 2. Spyro pourra faire de nouveaux mouvements : nager, cracher des projectiles, disposera d'un nouveau coup de tête lent mais puissant, et des power-up seront désormais inclus. Super vol, super charge, super bouclier, super bombe, etc., ils serviront essentiellement à résoudre les objectifs secondaires. Côté pure technique, le moteur 3D a été un peu amélioré et des effets ont fait leur apparition : eau, flammes…



FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	SONY C.E
DÉVELOPPEUR	INSOMNIAC
DATE DE SORTIE	DÉCEMBRE 99
GENRE	PLATE-FORME



L'avant Spyro

Tout le monde connaît Spyro. Pour beaucoup d'entre vous, Insomniac ne signifie pas beaucoup plus que « le développeur du jeu avec le petit dragon ». Erreur ! Avant de s'attaquer aux plus jeunes, Insomniac a réalisé un soft tout à fait différent : Disruptor ! Il s'agit d'un First Person Shooter, ou killer 3D ou encore Doom-like, bref, un jeu pour des joueurs plus matures. Il avait beaucoup plu, essentiellement grâce à une technique exceptionnelle, qui reste encore d'actualité. Seul reproche : une durée de vie très courte, car un nombre de niveaux très faible. Mais étant donné son âge, vous devriez pouvoir le trouver en occasion et passer un bon moment, pour peu que vous soyez amateur du genre.

A PRIORI

La nouvelle histoire reprend exactement là où s'était arrêtée la précédente. Et Ted Price de résumer : « Après le premier épisode, les dragons libérés ont donc dit à Spyro : " tu mérites bien quelques vacances, va à la plage, avale une ou deux margheritas… " Spyro en profite mais, bien sûr, pendant le voyage, les choses vont de travers et il se retrouve dans un tout nouvel univers bizarre. Il faudra alors que Spyro apprenne à connaître les habitants, et, avant d'obtenir leur aide pour s'en sortir, leur apporter tout d'abord son soutien. » Avec une centaine de nouveaux personnages, des voix de stars comme Mel Gibson, Will Smith ou encore Arnold Schwarzenneger, et la volonté d'obtenir « bien plus qu'une suite, un jeu réellement nouveau », nul doute que Spyro 2 devrait rattraper les erreurs du premier.

Par Grégory Szriftgiser



SABOTEUR

SUR LE NET : http://www.eidosinteractive.com/



Après Metal Gear et Tenchu, le trip ninja continue. Saboteur vous place dans la peau d'un de ces guerriers mythiques, en version moderne. Et cette fois, en plus du sacro-saint katana, vous aurez pour partenaire un chien !





Le moteur 3D semble capable de gérer des salles assez grandes sans avoir recourt au fog pour masquer une faible distance d'affichage

Nous vous en avions touché deux mots, Saboteur est un soft assez prometteur. Sous des apparences tout à fait classiques, il se propose d'apporter sa touche au mythe du ninja des temps modernes. Tout en surfant sur la vague des jeux d'action/aventure tant à la mode en ce moment, il apporte son petit lot de nouveautés et d'idées. Votre nouvelle identité sera donc celle de Shin Ienaga, et votre tâche on ne peut plus classique : venger la mort de papa et sauver la frangine des griffes d'une vilaine corporation du nom de G.E.N.E. Espérons que les développements du scénario seront un peu moins « attendus »… L'univers est une copie conforme du nôtre (que nous appelons ici la vraie vie), transposé dans ce qui semble un futur très proche.

LA TECHNIQUE

Le jeu se déroulera en vue à la 3e personne, et sera ponctué par de nombreux combats, des intrigues et des puzzles à résoudre. Afin d'accentuer le réalisme global, les personnages du jeu sont issus de motion capture. Un aspect habituel désormais qui consiste à reproduire les mouvements d'un être humain véritable dans un jeu vidéo. Côté gameplay, le système de combat utilise une sorte d'« auto-lock » : Shin se consacrera automatiquement à l'ennemi le plus proche, dans toute phase de combat, lui faisant automatiquement face. Ainsi, les problèmes de maniabilité les plus courants devraient être évités. La principale innovation, qui joue d'ailleurs autant d'un point de vue technique que de gameplay, c'est la présence de votre fidèle compagnon Shiro, le chien. Géré par la machine, son I.A est la plus travaillée du jeu. Il sera possible de lui donner des directives simples, comme attaquer, aller chercher des objets, et ses sens bien plus aiguisés vous permettront de déceler plus rapidement toute présence ennemie. Le meilleur ami de l'homme.



Les combats devraient être dignes des meilleurs films de Hong Hong, version « seul contre tous » !



Environnements urbain classiques, Saboteur ne mise pas vraiment sur les décors.

A PRIORI

Cette idée du compagnon multifonctions pourrait si elle est traitée avec efficacité autant que simplicité donner un cachet tout particulier à Saboteur. Car si Shiro se révèle un allier précieux, il faudra également en prendre soin ! Mais pour le protéger, vous aurez accès à tout un arsenal d'armes blanches (épée, couteau, etc.), et d'armes à feu (fusil, pistolet…). Saboteur permettra aussi une certaine interactivité avec les décors et certains objets de l'environnement. La structure du jeu est encore inconnue, cependant, on ne sait pas comment s'enchaîne la vingtaine de niveaux annoncés ni quel est le degré de liberté du joueur. Il faudra attendre encore un peu pour en savoir plus et découvrir la trentaine de personnages différents du jeu.

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	EIDOS
DÉVELOPPEUR	TIGON SOTWARE
DATE DE SORTIE	4E TRIMESTRE 99
GENRE	ACTION/AVENTURE

Résurgence du passé

Il faut que je l'avoue : il est presque 3 heures du matin, et après un ou deux curaçaos je me suis dit : « Mais, Saboteur, ça me dit quelque chose… » Après quelques minutes de réflexion, ça m'est apparu : il y a eu un Saboteur sur l'Atari 2600, console de l'ère glaciaire. Je n'ai pas pu résister au plaisir de vous le montrer. Maintenant, j'ai beau chercher, je crois que les deux n'ont aucun rapport. Comme quoi, tout n'était pas sujet à copyright au début des jeux vidéo !





Par François Tarrain



VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE

SUR LE NET : http://www.activision.com/

Après un premier épisode réussi, Activision persiste et signe en lançant un deuxième opus de Vigilante 8, une simulation de caisses bien musclée !



Les véhicules font dans la variété. Pour chaque modèle, les armes et les caractéristiques varient.

Sorti il y a maintenant deux ans (voir PlayStation Magazine n°21), Vigilante 8 créait la surprise avec son action menée tambour battant et ses duels dantesques. Pouvant se jouer seul ou à deux, ce titre déjanté nous proposait, en toute simplicité, de prendre le volant d'engins survitaminés (camions, voitures, camping car, bus, etc.) et de participer à un vaste jeu de massacre totalement gratuit. Véhicules ennemis, bâtiments, objets divers… Tout ou presque dans les décors pouvait être anéanti, à grand renfort d'armes de destruction massive. Concept barbare, conduite basique, réalisation correcte et explosions tous azimuts… Vigilante 8 faisait dans l'action primaire, efficace et « défouloire ».

Pour ce second épisode, les développeurs de Luxoflux Corp. ont conservé le principe qui fit le succès de Vigilante 8. L'arcade pure et une action trépidante seront donc au rendez-vous pour cette suite, agrémentées de quelques innovations et autres améliorations de surface.



TECHNIQUE

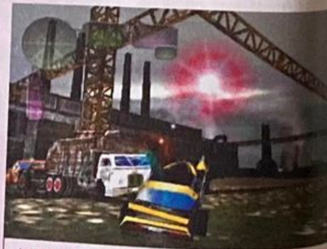
Dans son principe, Vigilante 8 Second Offense n'a pas évolué d'un iota. Par contre, on trouvera de nouveaux véhicules, de nouvelles armes, des modes de jeu remaniés, des missions plus originales, des niveaux plus vastes prenant pour cadre les Etats-Unis et des graphismes plus aboutis. Bref, plein « de plus de quelque chose » ! A l'écran, le résultat s'avère pour l'instant assez concluant. Que ce soit en solo ou à deux, l'animation est fluide, les niveaux bien conçus et la modélisation des véhicules - aussi délirants soient-ils - plutôt réussie. Les développeurs se sont en outre attachés à intégrer des tonnes d'effets visuels, histoire de dynamiser l'action et de rendre les affrontements encore plus impressionnants !

A PRIORI

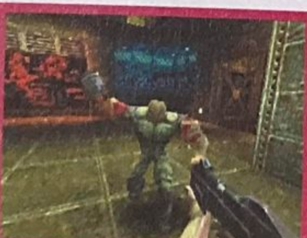
Finalement, Vigilante deuxième du nom n'a rien de révolutionnaire dans le fond. Toujours aussi fun, il se résume simplement à un lifting esthétique du premier volet. Question originalité, on a vu mieux ! Mais bon, considérant le succès rencontré par le titre auprès du public, Activision a préféré jouer la sécurité. Une attitude adoptée par de plus en plus d'éditeurs, préférant invariablement la facilité aux prises de risque inconsidérées…







Les effets de lumière sont réussis et les niveaux regorgent d'éléments destructibles.



Quake II au top

Sur le stand d'Activision, une version assez avancée de Quake II a permis de confirmer nos bonnes impressions concernant ce Doom-like. Le moteur 3D est vraiment puissant et la qualité des décors est impressionnante. L'animation, quant à elle, reste très fluide et l'ambiance médiévale ténébreuse de la saga Quake parfaitement retranscrite. Un hit en perspective ? Peut-être ?

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	LUXOFLUX CORP
DATE DE SORTIE	FIN 99
GENRE	JEU DE CAISSES ARCADE



COLONY WARS RED SUN

Par Grégory Szriftgiser

SUR LE NET : http://www.psygnosis.co.uk

L'éditeur Psygnosis est au plus mal, cela ne l'empêchera pas de proposer un nouveau volet de Colony Wars. Cette fois, il s'agira ici d'incarner un mercenaire…

C'est, en effet, dans la peau d'un indépendant nommé Valdemar que vous vous glisserez pour participer à cet ultime volet du jeu de tirs Colony Wars. Ainsi, la principale innovation de Red Sun concerne la structure des missions. Gérée dans les deux premiers épisodes comme une arborescence dépendant uniquement de vos victoires et défaites, elle se complique désormais : ce sont vos choix et vos actions qui modifieront la tournure du conflit cette fois-ci. A vous donc de prendre parti !



TECHNIQUE

Le précédent volet utilisait le même moteur 3D pour les missions spatiales et planétaires, Red Sun devrait améliorer celui utilisé pour les planètes, de manière à présenter des environnements plus détaillés et plus crédibles. De même, les missions dans l'espace incluront plus d'interactivité avec des éléments mouvants, grosses structures, débris, etc. Le reste était prévisible, le système des up-grades (bonus d'armement et de protection) a été revu, proposant des possibilités plus diverses, ainsi que de véritables améliorations technologiques, pas seulement des points à redistribuer dans des caractéristiques. Le reste sera notablement amélioré, avec plus d'armes, plus de vaisseaux etc. tout ce qui fait le charme d'une suite.

A PRIORI

Bien que le genre semble avoir peu de fans dans l'hexagone, nous ne cachons pas que les deux premiers Colony Wars nous avaient pleinement satisfaits. Selon toute vraisemblance, cet ultime volet devrait clore la trilogie d'une fort belle manière, sans pour autant révolutionner le concept. Comme à l'habitude, les amateurs seront conquis, les autres n'accrocheront sans doute pas plus : mais CW Red Sun devrait être un soft de qualité !

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR	PSYGNOSIS
DATE DE SORTIE	FIN 99
GENRE	JEU DE TIRS

WU TANG SHAOLIN STYLE

Par François Tarrain

SUR LE NET : http://www.activision.com/

Les rappeurs américains du Wu Tang Clan, héros d'un jeu de baston… Non, c'est pas une blague. C'est super sérieux : Activision a osé !







Aïe ! Décidément les idées de certains éditeurs pour promouvoir leurs titres ne sont pas toujours raisonnables. Tenez, prenez le dernier jeu de combats signé Activision. Histoire de le rendre plus attractif, l'éditeur s'est offert la « licence » du Wu Tang Clan. Cette rencontre contre nature entre un groupe de rappeurs à la mode et les jeux vidéo donne naissance à un produit sans saveur, si ce n'est celle d'une opération marketing rondement menée ! A travers trois modes de jeu (practice, story et duel jusqu'à 4 joueurs), Wu Tang : Shaolin Style vous propose d'incarner un des neuf membres du groupe (RZA, Ol' Dirty Bastard, Method Man, Raekwon…) et de découvrir les arts martiaux les plus mystérieux et puissants…

TECHNIQUE

La manette en main, Wu Tang dévoile après quelques instants ses failles. Même si le moteur 3D semble à peu près performant, la jouabilité se résume à un vulgaire enchaînement de manipulations basiques, donnant lieu à un déluge discontinu de coups. Ambiance Mortal Kombat, avec des personnages sans charisme (excepté pour les fans du Wu Tang…), des combats à l'arme blanche et des combos (pour combinaisons de coups) d'opérette. Une vaste blague !

A PRIORI

Comment dire… Je ne sais pas ce qui est le plus condamnable dans ce Wu Tang : son aspect ultra-commercial, ou ses « non qualités » de jeu de combats. En fait, un peu des deux. Remarquez, pourquoi faire l'effort de développer un bon produit, lorsque son titre, à lui seul, suffira à le faire vendre ? Une fois de plus, la présence d'une « licence », aussi inhabituelle soit-elle, débouche sur un jeu sans saveurs. A quand un « Joe Starr Fight » ?

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	PARADOX DEVELOPMENT
DATE DE SORTIE	FIN 1999
GENRE	JEU DE COMBATS



URBAN CHAOS

Par Grégory Szriftgiser

SUR LE NET : http://www.muckyfoot.com/index.html

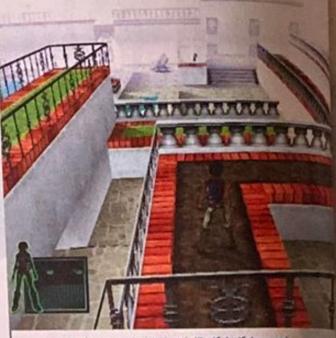
Comme si le genre avait encore besoin de nouveaux représentants, Eidos nous prépare un ultime jeu d'action mêlant jeu de tirs, d'action et de plates-formes. Urban Chaos sera-t-il un bon défouloir ?



Une fois de plus, pas de concept révolutionnaire derrière ce nom sorti de nulle part. Cependant, le projet reste intéressant. Dans un futur proche, le joueur se retrouve projeté dans une ville, objet d'une obscure prédiction de Nostradamus. La prophétie fait écho de l'arrivée du roi de la terreur, amenant la destruction du monde. Ce sera bien entendu au joueur de découvrir la signification réelle de la prophétie et de la combattre si elle est authentique. Urban Chaos joue la théorie millénariste, donc, mais plutôt comme un prétexte à une grosse partie de défoule... De l'action, de l'action et encore de l'action, c'est là l'ingrédient majeur du projet.

LA TECHNIQUE

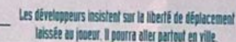
Entièrement en 3D temps réel, Urban Chaos a pour cadre unique la jungle urbaine. Le moteur est annoncé comme suffisamment puissant pour gérer parallèlement la complexité d'un tel environnement et des ennemis en grand nombre. Car il ne faut pas l'oublier, Urban Chaos reste un jeu de castagne ! Le joueur pourra incarner 2 personnages différents : Darci, flic agile et doté de bon sens, et Roper plus expérimenté mais surtout blasé. Le système de combats au centre du jeu permettra d'utiliser des armes, légères et lourdes, de se battre au corps à corps, mais aussi de circuler en véhicule. Les développeurs ont donc essayé de varier le plus possible le gameplay, pour ne pas tomber dans le piège du bête jeu de tirs, genre on ne peut plus galvaudé. Divers effets atmosphériques ont été prévus, pour créer l'ambiance et rendre plus crédible la mise en scène de cette ville : pluie, neige, brouillard... La liberté de déplacement assez large devrait permettre de se balader un peu partout, du métro, aux égouts, en passant par des parkings, et de converser avec des personnages non joueurs de la ville. Des échanges seront possibles avec ces derniers, sous forme d'armes ou d'informations, mais cet aspect devrait néanmoins rester assez restreint.



Les développeurs insistent sur la liberté de déplacement laissée au joueur. Il pourra aller partout en ville.

A PRIORI

Incorporant quelques éléments d'aventure et basé sur un système de missions variées, Urban Chaos pourrait donc être une bonne surprise en fin d'année. Comme tant d'autres d'ailleurs, qui partent d'un bon sentiment... Reste à espérer que la version finale proposera un moteur 3D réellement impressionnant, plutôt à la Soul Reaver qu'à la Tomb Raider ! Les premières photos ne vont pas tellement dans ce sens, mais, comme d'habitude, nous ne pourrons juger qu'une fois la version finale testée... Et il reste encore beaucoup de temps à Mucky Foot, le studio développant le jeu pour Eidos, pour transformer un simple jeu en un titre événement. Bon courage les gars.



Les développeurs insistent sur la liberté de déplacement laissée au joueur. Il pourra aller partout en ville.



Le combat au corps à corps devrait être la forme la plus courante d'action dans le jeu.

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	EIDOS
DÉVELOPPEUR	MUCKY FOOT
DATE DE SORTIE	3e TRIMESTRE 99
GENRE	ACTION

Qui sont-ils ?

Mucky Foot est un studio de développement anglais relativement jeune. Il fut fondé en février 1997, par 3 ex-membres de Bullfrog (Populous, Syndicate Wars, Dungeon Keeper...). Une jolie carte de visite, et ils ne s'en cachent pas... Et ce nom ? Eh bien, c'est un lendemain de cuite (comme souvent !), que les trois membres fondateurs en ont eu l'idée, en regardant Asterix en Amérique ! Les connaisseurs auront le souvenir qu'il ne s'agit ni plus ni moins que du nom d'une des tribus indiennes... Bienvenue dans le monde merveilleux des créateurs de jeux vidéo !



ALIEN RESURRECTION

Par Grégory Szriftgiser

SUR LE NET : http://www.foxinteractive.com/products/products.html?/alien/index.html

Les E3 se suivent et se ressemblent. Parmi les jeux en retard, AR arrive en tête de liste. Représenté pour le 2e fois, il semble enfin que ce soit la bonne !



Que les fans se rassurent, Alien Resurrection semble enfin arriver à maturité. Pour le principe du jeu, je vous conseille vivement de vous reporter aux innombrables reportages et makings of qui lui ont été dédiés dans les précédents numéros. Cette ultime version semble avoir progressé techniquement et graphiquement, mais le plus important, à savoir la jouabilité, nécessitait encore bien des réglages.

LA TECHNIQUE

C'est ce que les développeurs veulent comme point fort du jeu. Utilisant une technologie dite de « streaming », le jeu se déroule à la manière de Soul Reaver, c'est-à-dire sans temps de chargement apparents. L'ensemble des niveaux est chargé au fur et à mesure qu'on avance, donnant l'illusion d'un vaste univers 3D. L'IA des aliens est également développée avec soin. Quel que soit leur stade d'évolution (du facehugger au guerrier adulte), les semblants de psychologie et d'intelligence qui sont apparus dans le 4e film ont fait l'objet d'une attention toute particulière. Globalement, Alien Resurrection ne devrait pas imposer de nouveaux standards techniques à la PlayStation, mais plutôt les suivre d'une manière satisfaisante.

A PRIORI

Si le concept n'a franchement rien de novateur (il s'agit principalement d'un jeu d'action), il devrait permettre à tous ceux qui ont aimé le film de s'y retrouver. La possibilité de jouer Ripley, Call, Johner, DiStephano, et Christie est la bienvenue. Très respecteux du film, Alien Resurrection permettra aux joueurs de découvrir certains décors inédits, réalisés à partir de différentes scènes coupées ou travaux préparatoires ! Pour Fox Interactive, il ne fait aucun doute qu'Alien Resurrection est une bombe. Nous ne demandons qu'à être convaincus.



FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	FOX INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR	ARGONAUT
DATE DE SORTIE	JUILLET 99
GENRE	ACTION

ARMY MEN - AIR ATTACK

Par François Tarrain

SUR LE NET : http://www.3do.com/





Ils sont verts, et ce ne sont pas des bleus. Ils sont fait de plastique et Perrier les a rendu célèbres... Qui sont-ils ?

Pour mémoire, sachez que les Army Men sont de petits soldats en plastique vert, vivant dans les maisons et dont le passe-temps favori est de faire la guerre à leurs ennemis de toujours : les soldats marrons ! Après avoir eu par deux fois les honneurs du PC, ces « mini-militaires » débutent leur carrière sur PlayStation dans une simulation d'hélicoptère, à l'ambiance bon enfant. Ce titre, développé par The 3DO Company vous propose d'incarner Captain et Sarge, deux Army Men rompus au pilotage des hélicoptères de combat. En solo, vous devrez mener à bien 18 missions aux objectifs variés (sauvetage, sabotage, destruction, escorte...) prenant pour cadre des châteaux de sable, des tables de pique-nique et des barbecues... En fait, tout un tas de lieux, minuscules à l'échelle humaine, mais immenses pour les petits soldats en plastique ! L'ambiance de ce jeu rappelle en cela l'excellent MicroMachines V3, où de petites voitures se tiraient la bourre entre elles sur un billard ou sur une table de cuisine...

LA TECHNIQUE

Servi par des graphismes mignons et colorés, Army Men - Air Attack joue la carte de l'action qui ne se prend pas aux sérieux. L'univers traversé au fil des missions est pastel à souhait, les armes donnent lieu à de beaux effets visuels et la jouabilité ne devrait pas poser de problème.

A PRIORI

Entre son mode solo et son mode 2 joueurs (collaboration ou duel), Air Attack semble tout à fait destiné aux joueurs les plus jeunes ou aux grands enfants, réceptifs à l'ambiance décalée du jeu.

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	THE 3DO COMPANY
DÉVELOPPEUR	THE 3DO COMPANY
DATE DE SORTIE	FIN 99
GENRE	SIMU. D'HÉLICOPTÈRE

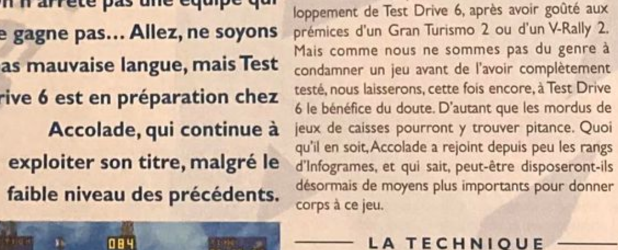
Par Grégory Szriftgiser

TEST DRIVE 6

SUR LE NET : http://www.accolade.com/

On n'arrête pas une équipe qui ne gagne pas… Allez, ne soyons pas mauvaise langue, mais Test Drive 6 est en préparation chez Accolade, qui continue à exploiter son titre, malgré le faible niveau des précédents.

Difficile de ne pas sourire à l'annonce du développement de Test Drive 6, après avoir goûté aux prémices d'un Gran Turismo 2 ou d'un V-Rally 2. Mais comme nous ne sommes pas du genre à condamner un jeu avant de l'avoir complètement testé, nous laisserons, cette fois encore, à Test Drive 6 le bénéfice du doute. D'autant que les mordus de jeux de caisses pourront y trouver pitance. Quoi qu'il en soit, Accolade a rejoint depuis peu les rangs d'Infogrames, et qui sait, peut-être disposeront-ils désormais de moyens plus importants pour donner corps à ce jeu.







Le modèle physique des véhicules, refait, devrait au moins permettre des accidents plus réalistes et impressionnants.

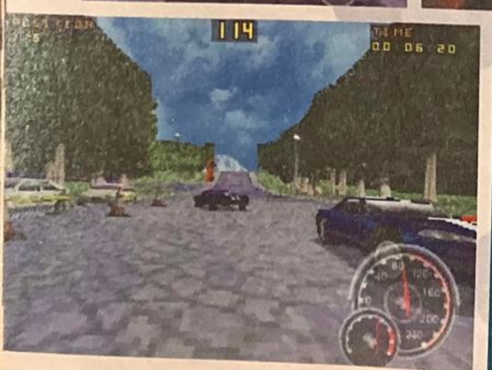
LA TECHNIQUE

Comme bien souvent, les améliorations sont nombreuses depuis le volet précédent. Mais comme souvent, elles ne sont pas très significatives ! Normal me direz-vous, on commence à atteindre un niveau très élevé en la matière sur PlayStation : il reste bien peu de choses nouvelles à ajouter. Cela dit, Test Drive 6 offrira quelques améliorations techniques non négligeables, à commencer par des modèles physiques entièrement refaits, différenciant au mieux tous les véhicules. Côté moteur 3D, rien de très nouveau, si ce n'est une énième optimisation. L'environment mapping (reflet des décors sur la voiture) fait son apparition, ainsi que des décors dynamiques. En effet, certains objets destructibles, obstacles imprévisibles et pans de décor mouvants égayeront les courses. L'IA a été revue également comme à chaque épisode… et pour finir avec la technique, les replays sont passés en haute résolution (wouahou, comme Gran Turismo sorti il y a plus d'un an) !







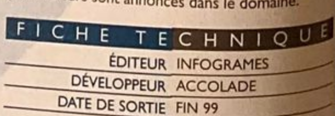


Aaaaccolade…

Outre Test Drive 6, le développeur anglais annonce également Test Drive Off-Road 3. Déclinant toujours ces mêmes titres depuis 15 ans, sans obtenir un semblant de best-seller, Accolade commence à peine à se diversifier avec Slave-Zero, titre d'action vous propulsant dans la peau d'un Robot de 15 mètres de haut. Malheureusement, c'est uniquement sur PC ! Côté PlayStation, le renouveau porte le nom de Demolition Racer. Nous vous avions déjà parlé de ce titre dans notre précédent numéro. Annoncé peu avant Destruction Derby 3 et développé par les auteurs des 2 précédents, Demolition Racer pourrait faire de la concurrence à Psygnosis. Mais rien n'est moins sûr…

A PRIORI

Jamais un Test Drive PlayStation ne s'est révélé passionnant. Celui-ci reste pourtant le plus intéressant, avec l'apparition de nouveaux modes de jeu comme la course-poursuite avec des voitures de police (bonjour Driver, merci Need for Speed) et un mode tournament où l'on gagne des pépettes pour up-grader le véhicule suivant 5 caractéristiques. Rien de très original donc, mais toujours est-il que Test Drive 6 proposera 30 circuits, et une quarantaine de véhicules sous licence. Si l'ensemble est de qualité, cela devrait toujours alimenter les fous du genre, mais l'humeur de la rédaction à l'égard de ce titre serait plutôt à la réserve, voire au dubitatif… d'autant que de nombreux titres plus prometteurs sont annoncés dans le domaine.



FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	INFOGRAMES
DÉVELOPPEUR	ACCOLADE
DATE DE SORTIE	FIN 99
GENRE	COURSE



FIGHTING FORCE 2

Par François Tarrain

SUR LE NET : http://www.eidosinteractive.com/

Les jeux d'action semblent connaître un regain d'intérêt chez les développeurs. Comme en atteste le prometteur Fighting Force 2…

Après un premier épisode assez moyen (voir PlayStation Magazine n°14), Core Design – à qui l'on doit la série des Tomb Raider – développe la suite de Fighting Force. Question scénario, cette dernière vous glisse dans la peau de Hawk Manson, un mercenaire engagé par le gouvernement pour infiltrer la Nackachimi Corporation. Cette société est, en effet, soupçonnée de verser dans la biotechnologie et le clonage. Simple excuse à une avalanche de violence et d'explosions, cette trame classique vous entraîne dans un jeu d'action (beat them all pour les adeptes), vu à la troisième personne. Armes hi tech, ennemis au look de cyborgs, nombreux pièges… Fighting Force 2 semble assez différent de son aîné. Et ça, c'est une très bonne chose !



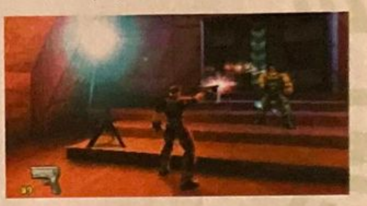


LA TECHNIQUE

Par rapport au premier épisode, Core Design semble avoir revu sa copie en profondeur. Moteur 3D plus performant, nombreuses interactions avec l'environnement, Intelligence Artificielle complexe, missions variées et originales… FF2 est plus riche, plus beau et, on l'espère, un peu plus subtil ! Cependant, dans le fond, les choses n'ont pas réellement évolué. Le jeu se résume à un enchaînement de phases d'action pure, menées tambour battant. Primaire, mais défoulant…

A PRIORI

En 5 ans d'existence, la PlayStation n'a jamais eu les honneurs d'un très bon jeu de ce genre. Un manque impardonnable, pour les adeptes de ce style, qui sera peut-être comblé par Fighting Force 2. Un titre à ne pas perdre de vue…



FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	EIDOS
DÉVELOPPEUR	CORE DESIGN
DATE DE SORTIE	FIN 99
GENRE	ACTION

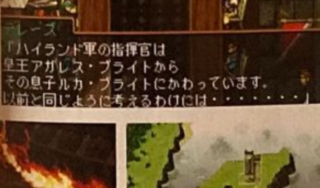
GENSÔ SUIKODEN 2

Par Julien Chièze

SUR LE NET : http://www.konami.com/games/suikoden_2

Il y a plus de deux ans, Suikoden s'était imposé comme l'un des meilleurs jeux de rôles sur PlayStation. Un second épisode toujours aussi intéressant, mais techniquement dépassé.





Tout débute par un effroyable massacre. Votre bataillon décimé, vous décidez de prendre la fuite avant de vous rendre compte que l'armée ennemie se révèle plus juste que votre propre camp. Premier choc. S'en suit une série de traîtrises et vous finissez par vous exiler, pourchassé de toutes parts. Vous l'aurez compris, le scénario de Suikoden 2 est tourmenté. On est loin des gentilles histoires de princesses…

LA TECHNIQUE

Peu de changement sur le plan technique. En effet, fidèle à la vieille école des jeux de rôles (RPG), l'équipe de Konami a souhaité garder un rendu graphique en 2D. Un peu décevant. Vous aurez beau chercher, vous ne trouverez donc aucune animation à tomber par terre, ni même un seul effet 3D délirant. Cependant, malgré ce design simpliste, le charme rétro reste présent et les décors assez fins se révèlent tout de même assez beaux. En ce qui concerne les combats, les sorts ont été sensiblement améliorés et le rythme a été accéléré. En un mot, on ne s'ennuie pas.

A PRIORI

Face à Final Fantasy VIII, Suikoden II risque de rencontrer bien des difficultés. Pourtant, grâce à un scénario riche et absolument non linéaire, nous pouvons vous assurer que, sur le fond, le titre de Konami rivalise amplement avec le chef-d'œuvre de Square. De plus, les nombreuses sous quêtes, au cours desquelles vous devrez réunir 108 alliés et former votre propre armée, assurent une durée de vie à toute épreuve. Un titre qui devrait plaire aux fans, mais qui rebutera les néophytes, qui lui préféreront un Final Fantasy.

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	KONAMI
DÉVELOPPEUR	KONAMI
DATE DE SORTIE	AUTOMNE 99
GENRE	JEU DE RÔLES

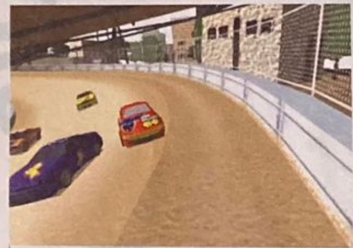
Par Grégory Szrifigiser



DESTRUCTION DERBY 3

SUR LE NET : http://www.psygnosis.co.uk/

Un des jeux fantômes du salon ! Il fallait prêter l'oreille pour entendre cette timide annonce de Psygnosis. Espérons qu'ils finiront en beauté avec cette suite.



Les deux principaux circuits du jeu resteront sans aucun doute l'anneau ci-contre et l'arène.

Personne n'y croyait plus. A tel point que les 2 programmeurs principaux de Destruction Derby 1 et 2 ont même laissé tomber Psygnosis pour Accolade, poursuivant leur idée en développant Demolition Racer. Et pourtant, alors que la chouette chante ses dernières notes, le titre refait surface ! Cela dit, ne nous emballons pas, les informations sur le soft sont tout bonnement inexistantes. Pas même de démo tournante présentant les caractéristiques du jeu sur le stand Psygnosis, juste un pan de mur aux couleurs du jeu.

TECHNIQUE

Impossible de juger, même sur photos… je sais c'est un peu dur à entendre, ou plutôt à lire, mais même les communiqués de presse, regorgeant habituellement de phrases comme « nouveau moteur 3D révolutionnaire » ou « plus de ouatemille circuits incroyables », étaient incapables de nous éclairer sur ce point. On devra donc se contenter pour le moment de quelques photos d'écran. C'est beau, non ? Normal, il s'agit d'une version PC ! A n'en pas douter, Destruction Derby 3 reste la moins avancée des suites annoncées par Psygnosis sur PlayStation.

A PRIORI

En dehors des « crashs spectaculaires », d'une « modélisation de véhicules plus réaliste » et d'une « douzaine de circuits » annoncés, les informations sont si minces qu'il est difficile de se prononcer aussi tôt. Deux avis s'opposent clairement : ceux qui font confiance à Psygnosis, au vu des deux premiers Destruction Derby qui ont conquis les joueurs en leur temps (reculés), et ceux qui se posent de grandes questions quant au départ de l'équipe qui aurait dû être en toute légitimité le développeur de ce troisième volet. Quoi qu'il arrive, nous devrions avoir un ultime représentant de la classe des courses de stock car, qu'il s'agisse de Destruction Derby 3 ou de Demolition Racer.

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	PSYGNOSIS
DÉVELOPPEUR	PSYGNOSIS
DATE DE SORTIE	HIVER 99
GENRE	CARAMBOLAGES

SPIDER-MAN

SUR LE NET : http://www.activision.com

Parmi les jeux annoncés-mais-c'est-tout, Spider-man tissait sa toile sur un seul écran. Et pas très grand…

Activision continue sur sa lancée comics. Cette fois, il s'agit donc du Tisseur, un des rares super héros traditionnels (avec le collant rouge et bleu) à avoir conservé une place de choix dans le cœur d'un public qui a une certaine tendance à trouver tout ça ridicule… Ce glorieux héros américain fait son come-back dans le monde des jeux vidéo. Comme on pouvait s'y attendre, c'est une fois de plus d'action/aventure dont il s'agit.

TECHNIQUE

Le jeu en étant à ses balbutiements, on ne sait encore que très peu de choses. Seule une vidéo semblait indiquer un moteur 3D sympathique, tout en témoignant du choix légitime d'une vue à la troisième personne. Pour ceux qui se posent la question, sachez que Spidey pourra faire tous ses super trucs dans le jeu ! S'accrocher aux murs, lancer sa toile pour se déplacer ou pour se battre, avoir recours à son fameux sens du danger, bref, les fans ne devraient pas être déçus. Le moteur 3D semble bien parti pour que les déplacements de fil de toile en fil de toile au-dessus de New York soient aisés. De même, la majeure partie des actions possibles seront sans doute automatisées, comme la capacité de s'accrocher aux murs.

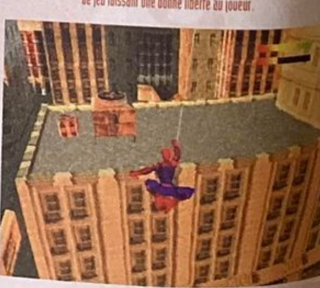
A PRIORI

Les développeurs de Spider-man ne sont autres que Neversoft. Ce studio nous a déjà concocté Apocalypse, jeu de tirs avec un Bruce Willis virtuel. Le jeu n'avait pas particulièrement brillé dans nos pages (pas plus qu'en magasin !) et pour cause. Mais ce sont également eux qui apportent en ce moment les dernières touches à Tony Hawk's Pro Skater, qui se révèle d'ores et déjà bien plus réussi. Ils sont donc capables du meilleur comme du pire.

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	NEVERSOFT
DATE DE SORTIE	PRINTEMPS 2000
GENRE	ACTION/AVENTURE



La possibilité de se déplacer grâce à la toile présage de phases de jeu laissant une bonne liberté au joueur.



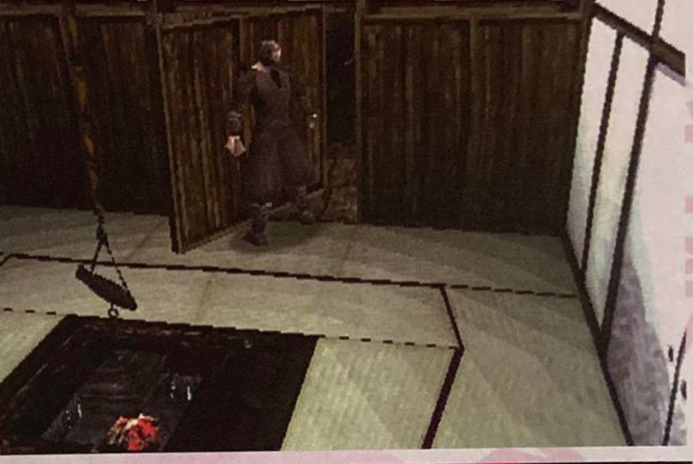


Par Dave Martinyuk

TENCHU II

SUR LE NET : http://www.activision.com/games/pub-index.html

L'un des jeux les plus prenants de l'année 98 nous revient dans un épisode qu'on espère excellent. Il faudra être patient avant de pouvoir s'y essayer…



Tenchu est un titre qui a connu un succès étonnant à travers le monde. Au-delà de ses nombreuses imperfections techniques, il a réussi à conquérir les joueurs grâce à son ambiance et au plaisir de jeu qu'il procure. Tenchu Shinobi Gaisen, sorti uniquement au Japon, a prolongé avec bonheur la série, mais nous n'avions alors affaire qu'à une version « 1.5 » incluant un éditeur de niveaux (voir PlayStation Magazine n° 30). C'est beaucoup, mais ce n'était pas vraiment un nouvel épisode. Et puis, tout à coup, alors que personne ne s'y attendait plus, voilà que Tenchu II est annoncé. Silence muet et frisson d'excitation… La nouvelle est excellente ! Ce qui l'est moins, c'est que nous n'avons que trois photos à notre disposition. Trois photos et rien d'autre. Nous ne pouvons donc que nous laisser aller à certaines suppositions ; exercice auquel je me soumets avec autant de plaisir que d'excitation. On peut ainsi supputer : 1) que le moteur 3D utilisé – et la réalisation en général – est le même que celui de Tenchu premier du nom et 2) que Rikimaru peut désormais nager sous l'eau. D'ores et déjà, on se laisse aller à penser que l'agencement de certains décors sera imaginé en conséquence et qu'il faudra savoir gérer sa capacité respiratoire. Y aura-t-il des combats sous l'eau ? Cela paraît improbable, mais pourquoi pas. Les deux autres photos sont également intéressantes. Celles avec les deux samouraïs semble laisser supposer que les personnages « extérieurs » pourront se battre entre eux. Ou peut-être montent-ils simplement la garde en se faisant face, en chiens de faïence… Reste enfin la photo qui nous présente une porte dérobée – une nouveauté encore – qui laisse deviner qu'il ne sera pas toujours si facile d'atteindre la fin de certains niveaux. La sortie de Tenchu II, dans notre beau pays, n'est pas prévue avant l'an 2000. Cultivez donc votre patience, il paraît que c'est une qualité rare…



Placé sur un toit, vous jetez un coup d'œil vers le sol, spectateur privilégié d'un combat qui semble sur le point de commencer.



TECHNIQUE

Comme nous l'avons précisé, les trois photos que vous admirez sur cette page sont les seuls éléments que nous ayons à notre disposition. Nous n'avons pas vu le jeu tourner et nous n'avons donc pas pu nous y essayer. Une chose semble sûre : le moteur 3D utilisé sera le même… mais sera amélioré. En l'espace de deux ans, on ne devrait plus voir, de façon aussi flagrante, les raccords de textures et, surtout, les effacements de polygones si nombreux dans le premier épisode.

A PRIORI

Les fans de Tenchu, les vrais, ceux qui ont réussi toutes les missions en terminant grand maître, ne peuvent qu'être emballés à l'idée de s'essayer à un nouvel épisode. Gageons que l'ambiance restera le maître mot de ce Tenchu II.

FICHE TECHNIQUE	
ÉDITEUR	ACTIVISION
DÉVELOPPEUR	SONY MUSIC
DATE DE SORTIE	PRINTEMPS 2000
GENRE	ACTION FURTIVE

Pourquoi les ninjas portent-ils du noir ?

L'uniforme traditionnel noir des ninjas provient du théâtre de marionnettes traditionnel japonais. En effet, les marionnettistes y étaient habillés de noir pour rester « invisibles » aux yeux du public et manipuler leurs personnages sans qu'on les aperçoive. L'habit des ninjas est en fait celui des marionnettistes. Les ninjas étant supposés être invisibles, les marionnettes qui les représentaient étaient elles-mêmes habillées d'un uniforme noir, qui, métaphoriquement parlant, symbolisaient leur « invisibilité ».

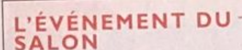


Par François Tarrain



LES 10 « PLUS » DE L'E3

Après avoir déambulé des heures entières dans les passages encombrés de l'E3, un bilan s'impose. Cette année encore, il y avait de quoi voir, c'est-à-dire de quoi jouer dans les mois à venir. Une chose est sûre, on ne devrait pas s'ennuyer. Alors, afin de vous livrer un condensé du salon, voici les palmes (awards, diront nos amis ricains) de l'E3. Les « plus » de chaque catégorie pour, en quelques mots, en quelques images, tout savoir de l'E3 cuvée 99.



L'ÉVÉNEMENT DU SALON

LA QUALITÉ EST AU RENDEZ-VOUS

Chaque année, l'E3 réserve son lot de surprises. Pour ce cru, la plus grande venait de la qualité et de la quantité de jeux présentés sur PlayStation. D'ici la fin de l'année, au moins 10 excellents titres inonderont le marché, tous genres confondus (Crash Team Racing, FFVIII, GT2, Resident Evil 3, Dino Crisis, Fear Factor, Quake II, WipEout 3, etc.). Il ne manquait plus qu'un jeu de baston digne d'intérêt pour compléter cet idyllique E3…



MEILLEURE SURPRISE

FEAR FACTOR

Avant de débarquer à l'E3, nous n'avions jamais entendu parler de Fear Factor ! Ce genre de – bonne – surprise est un fait de plus en plus rare, à l'heure où Internet n'en finit plus de nous informer en temps réel des moindres nouveautés à venir et où les éditeurs multiplient les annonces de développements des mois avant la sortie des produits dans le commerce. En fait, Fear Factor est un des seuls titres dont nous ne soupçonnions pas l'existence avant le salon. Et comme il s'agit d'un produit prometteur, il mérite bien la palme de la meilleure surprise !



MEILLEURE SUITE

RESIDENT EVIL 3

Une meilleure suite dans la forme plus que dans le fond. En effet, ce Resident Evil-là reste, dans son concept, semblable aux précédents épisodes. Heureusement d'ailleurs ! Pour la forme, les graphistes de Capcom ont ici livré un travail exemplaire. Resident 3 devrait, lors de sa sortie, remporter tous les suffrages. Le titre méritait incontestablement de recevoir la palme de la Meilleure Suite sur cet E3 1999.



PLUS MAUVAIS JEU

ROAD RASH 2000

Avant toute chose, sachez que Road Rash est une véritable légende du jeu vidéo. Cette simulation de motos ultra-déjantée a été adaptée sur quasiment tous les supports. Conscient de la très bonne réputation de son jeu, Electronic Arts a donc décidé de développer un troisième épisode, nommé Road Rash 2000. Seulement voilà, voulant renouveler le genre, EA a complètement massacré son bébé, en lui donnant un look cartoon grotesque… Le résultat, un Road Rash insipide et sans charme, desservi par des graphismes ringards !

PLUS GROS RETARD

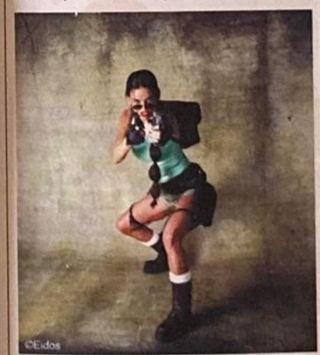
ALIEN RESURRECTION

Alien Resurrection fait très fort question retard ! Depuis trois ans, ce titre squatte le stand Fox Interactive et ne semble décidément pas pressé de sortir. Enfin… Le bout du tunnel approche peut-être ! Electronic Arts annonce en effet le lancement du jeu pour juillet prochain. Et nous, on ne peut pas s'empêcher de penser que cette date est super optimiste. La raison d'un tel scepticisme ? Simple : la version présentée à l'E3 semblait tellement peu avancée, qu'on ose à peine imaginer que le soft puisse sortir deux mois plus tard !

PLUS GROS ABSENT

TOMB RAIDER IV

En arrivant sur le stand Eidos, la surprise fut grande : alors que Tomb Raider IV est officiellement annoncé, aucune version n'était présentée ! Cette absence inattendue laisse songeur… Le fond de commerce d'Eidos connaîtrait-il des problèmes de développement (trop de bugs ?), d'inspiration (comment habiller Lara pour qu'elle dévoile encore un peu plus ses plantureux atouts ?) ou tout simplement de délai (version trop peu avancée pour être présentée ?). M'enfin, même si on était un peu déçu de ne pas voir Tomb Raider IV, on a pu se consoler en admirant la nouvelle Lara Croft officielle, alias Lara Weller. Et, elle, promis, elle n'a pas de bugs !



©Eidos

PLUS GROS « N'IMPORTE QUOI »

PONG

Aperçu sur le stand Sony, une version de Pong en pseudo 3D ! Pour mémoire, sachez que Pong est l'un des premiers jeux vidéo. Créé en 1972, ce titre s'apparentait à un jeu de tennis où les raquettes étaient symbolisées par des simples traits blancs et la balle par un point. Génial à l'époque, ce jeu fait aujourd'hui figure d'antiquité. Et le voir réapparaître 25 ans plus tard sur PlayStation ne présente aucun intérêt sinon d'attribuer une palme du « N'importe quoi » à ce titre.



PLUS GROS JEU DE LA CONCURRENCE

SOUL CALIBUR

Allez, on n'est pas chauvin… L'E3 est un salon dédié à tous les jeux vidéo, sur n'importe quel support. N'allez donc pas croire que seule la PlayStation était à l'honneur. La concurrence dévoilait elle aussi quelques excellentes productions ! La plus impressionnante à notre goût reste Soul Calibur, développée par Namco sur Dreamcast. Un jeu de combats superbe, fun et complet. Voilà, c'était histoire de faire un petit clin d'œil aux consoles d'en face…

©Namco



©Namco

PLUS GROS COUP MARKETING

WU TANG : SHAOLIN STYLE

Coup de gueule contre un coup marketing. Mettre en scène un groupe de rap extrémiste dans un jeu de baston, c'est nullissime. Car : 1/ Intrinsèquement Wu Tang est vraiment un jeu pourri. Explications : se reposant sur la « licence » d'un groupe connu, les développeurs ne se sont pas foulés. 2/ La zik et l'état d'esprit du Wu Tang Clan sont tellement minables qu'ils ne méritent pas de posséder un jeu à leur effigie. Désolé pour les fans.





PLUS BEAU STAND

FINAL FANTASY VIII

Sony met le paquet sur Final Fantasy VIII ! Animations sur le stand, décors hollywoodiens, statues des personnages du jeu… Cette débauche de moyens prouve l'importance de FFVIII aux yeux de Sony, et ce tant pour le marché américain qu'européen. Personne ne pouvait échapper au raz de marée Final Fantasy… Et même si le jeu était déjà connu depuis plusieurs mois (sortie japonaise oblige), sa présentation en version U.S. restera un des événements majeurs de cet E3.



INFOGRAMES AU RALLYE DE CORSE

L'ART DU SPONSORING



Afin de préparer comme il se doit de l'être le terrain pour son prochain titre phare, Infogrames met le paquet. C'est sur le dernier Tour de Corse Rallye que nous avons retrouvé V-Rally 2. Une opération d'image colossale qui, on peut le supposer, aura coûté plusieurs millions de francs à l'éditeur.

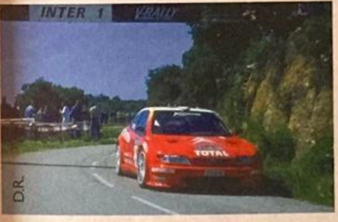


Certains environnements graphiques sont plus réussis que d'autres. Le rallye de Monte Carlo est tout simplement splendide.

V-Rally 2 : le retour du retour de la suite. Eh oui, on en a pas encore fini ! A quelques semaines du lancement du titre d'Infogrames (prévu pour le 25 juin) nous n'avons pas pu résister à l'envie de consacrer quelques pages à ce titre qui s'annonce comme LA sortie phare de cet été torride. Pour simplifier, disons qu'on vous prépare psychologiquement depuis maintenant un peu plus de quatre mois au test qui aura lieu (promis juré) dans notre prochain numéro. Histoire de vous faire patienter, nous allons vous parler d'une association qu'on peut qualifier sans hésiter d'historique.

MAIN DANS LA MAIN

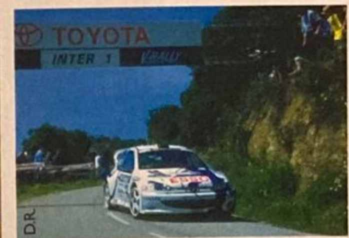
En effet, il y a quelques mois, l'éditeur lyonnais passait un accord de partenariat avec la Fédération Française de Sports Automobiles à l'occasion de la 43è édition du Tour de Corse. Ce dernier s'est déroulé du 6 au 9 mai dernier dans la région d'Ajaccio. A cette époque Jean Philippe Agati (Directeur de l'Edition chez Infogrames) avait déclaré : « Cet accord symbolise la réunion du rallye réel et du rallye virtuel en un seul et même événement, et témoigne de la volonté d'Infogrames de devenir un acteur majeur du sport automobile. » Au-delà de ces nobles idéaux, il y a bien évidemment un objectif d'ordre purement marketing : promouvoir la marque V-Rally et bien sûr annoncer l'arrivée imminente du deuxième volet sur le marché (Ah, la menace Gran Turismo !). Pour le coup, Infogrames s'offre une sacrée campagne d'image. Et il ne s'agit là que des prémices ! Autant dire qu'on risque de voir souvent V-Rally 2 ces prochaines semaines. Espérons que le jeu en vaudra la chandelle, chose que nous ne manquerons pas de vous indiquer dès le mois prochain.



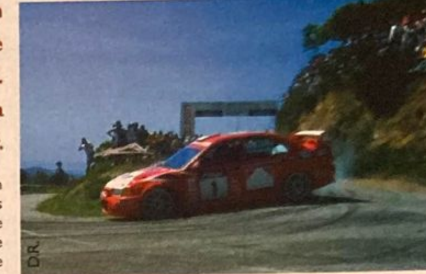
D.R.







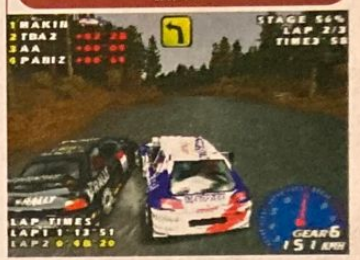
D.R.



D.R.

Un gros coups médiatique pour Infogrames et sa marque.

La version à laquelle nous avons jouée souffrait de problèmes de collisions.



ON NE PERD PAS LE NORD

Du coup, on ne lisait plus sur les bannières, les affiches, les carrosseries des bolides et autres supports « Rallye de France Tour de Corse » mais « Rallye de France V-Rally Tour de Corse ». Vous saisissez la nuance ? Alors vous imaginerez sans difficulté le budget d'une telle opération. Le choix du rallye de Corse quant à lui est loin d'être

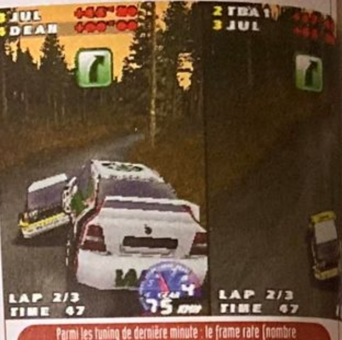
Domination écrasante de Citroën

Deux semaines très exactement après avoir remporté le rallye de Catalunya, le français Philippe Bugalski et son copilote, l'Ajaccien Jean Paul Chiaroni (Citroën Xsara Kit Car) ont réitéré leur exploit en s'imposant haut la main dans le Tour de Corse devant deux Espagnols, Jesus Puras qui court lui aussi sur Xsara et le talentueux Carlos Sainz (Toyota Corolla). En remportant 14 des 17 chronos (9 pour Bugalski, 5 pour Puras) l'équipe Citroën a réduit à néant les espoirs des constructeurs japonais et de la Ford Focus du très arrogant Colin McRae (1 minute 18 secondes dans la vue ça fait mal) mais a également prouvé qu'un deux roues motrices pouvait être aussi efficace que les WRC 4X4 turbo-propulsé. Sur le podium, Guy Fréquelin (Directeur de Citroën Sport), littéralement euphorique, poussera un énorme « cocorico » et déclarera : « C'est une victoire 100 % française : constructeur, pilote, copilote et partenaires (Michelin et Total) sur un rallye français ! » A noter enfin que cette 43è édition du Tour de Corse a bénéficié d'un plateau exceptionnel avec le lancement de la magnifique Peugeot 206 WRC qui promet énormément pour l'avenir et la première apparition en France de la Ford Focus. Au classement général, on trouve en tête le finlandais Tommi Makinen suivi de Didier Auriol, Colin McRae, Carlos Sainz et Philippe Bugalski. A suivre...

INFOGRAMES AU RALLYE DE CORSE


Un avantage incontestable par rapport à Colin McRae Rally : la présence de concurrents.

elle, a radicalement changé. Pour parler simplement (j'ai dis que je m'économisais pour le travelling), c'est devenu super accessible tout en conservant un certain réalisme notamment au niveau des facteurs d'adhérence et surtout de la dynamique des suspensions véritablement bluffante. Les développeurs semblent avoir trouvé le compromis arcade/simulation tant convoité, celui-là même qui nous avait tant séduit sur Colin McRae Rally. Argh, mon dieu, sans qu'on s'en aperçoive ce casting est à la limite de devenir un Travelling. Si je continue comme ça, de quoi je vais vous parler le mois prochain, hein j'vous le demande ? De ma Tante Fifine qui s'est étalée de tout son long après s'être emmêlée les charentaises dans les fils de ma console ? En attendant le verdict, laissons le studio peaufiner son rejeton. Il reste encore pas mal de choses à régler, le son par exemple et certains effets graphiques comme les lens flare, les salissures ou les ombres portées... Allez, courage, encore un petit effort, on y est presque.


Parmi les tuning de dernière minute : le frame rate (nombre d'images par seconde) en mode multi-joueurs.

Il se pourrait qu'une vue « volant » soit implémentée dans la version définitive.


D.R.

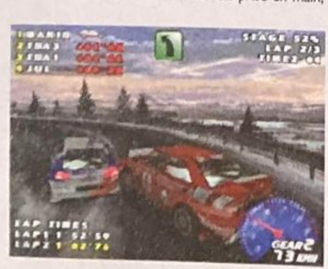


anodin. C'est un fait , l'île de beauté est la huitième merveille du monde (qui osera me contredire ?), et il s'agit très certainement de l'un des rallyes les plus spectaculaires du championnat du monde des rallyes. Mais il faut également savoir que cette année, le Tour de Corse a bénéficié d'une couverture médiatique tout simplement exceptionnelle. Pour la première fois, une étape spéciale du Championnat (l'ES 17 : La Liscia-Cannelle d'Orcino longue de 13,860 km) a été retransmise en intégralité à la télévision. Ce sont les chaînes France 3 et Eurosport qui s'en sont chargées. Avec plus de 20 caméras disposées le long de la spéciale, 10 caméras embarquées et trois caméras à bord de trois hélicos spécialement affectés pour la retransmission, difficile de louper les logos Infogrames et V-Rally !

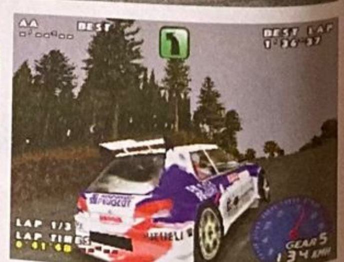
PREMIÈRES IMPRESSIONS

Ce partenariat a été aussi une occasion pour le public corse (venu nombreux) de jouer à V-Rally 2 (sur une version avancée mais non définitive) en avant première. Comme nous étions de passage dans la région (oui, nous sommes partout !), on en a profité pour recueillir les premières (bonnes) impressions des joueurs qui s'étaient essayés à la bête et faire nous aussi une ch'tite partie, comme ça tranquillou, pour voir où en était le développement de V-Rally 2 à seulement quelques semaines de son lancement. Globalement le bilan est plutôt encourageant. D'un point de vue purement esthétique, même si certains décors étaient plus aboutis que d'autres, le travail effectué par Eden force le respect. Sans rentrer dans les détails - on se réserve pour le test - c'est... beau, varié et vivant. La prise en main,


D.R.







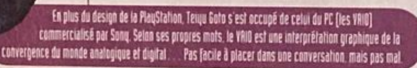
Par Dave Martinyuk

QUE DEVIENT LA PLAYSTATION 2 ?

Après l'E3 de Los Angeles on s'attendait à en voir et en savoir plus sur la PlayStation 2. Il n'en est rien. Sans doute faudra-t-il patienter jusqu'au mois de septembre pour avoir du nouveau.

La PlayStation 2 est une machine qui a mis le monde du jeu vidéo en effervescence. La présentation des premières démos techniques, en mars, a eu l'effet d'un électrochoc. Notre petit univers ludique en avait certainement besoin. Revers de la médaille, les questions se bousculent maintenant, et le grand public veut avoir des réponses aux questions les plus simples : quand la console sera-t-elle disponible, à quel prix, quels jeux sont prévus, à quoi va-t-elle ressembler… ? La curiosité fait partie de la nature humaine, au même titre que l'impatience. Il faut néanmoins savoir se maîtriser parfois ou bien se faire une raison. Explications.

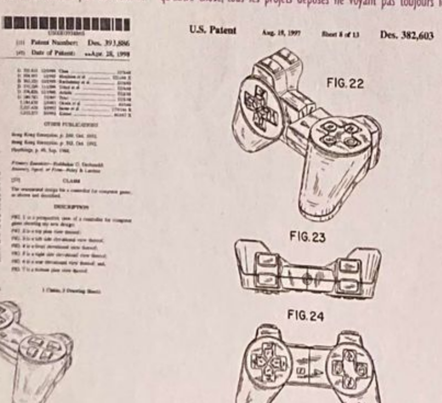




En plus du design de la PlayStation, Teiyu Goto s'est occupé de celui du PC (les VAIO) commercialisé par Sony. Selon ses propres mots, le VAIO est une interprétation graphique de la convergence du monde analogique et digital… Pas facile à placer dans une conversation, mais pas mal.

Brevets déposés

Sony dépose bien entendu les brevets de ses créations. Pour preuve, voici le design déposé d'un paddle PlayStation (qu'on doit à Teiyu Goto, également designer de la PS2). On remarquera tout de même la forme inhabituelle des boutons, qui n'a manifestement pas été retenue (mais pourquoi pas, dans l'avenir…). Nous vous faisons également profiter de ce concept de paddle « divisé », qui serait constitué de deux parties indépendantes. C'est plus pour le plaisir de la découverte qu'autre chose, tous les projets déposés ne voyant pas toujours le jour.



United States Patent
Patent Number: Des. 393,886
Date of Patent: Apr. 28, 1998

U.S. Patent Aug. 19, 1997 Sheet 8 of 13 Des. 382,603

CE QU'ON SAIT SUR LA PLAYSTATION 2

1) LA COMPATIBILITÉ

La PlayStation a connu – et connaît encore – un succès énorme. Annoncer sa succession équivaut à admettre qu'elle vit ses derniers moments de gloire. C'est un peu vrai. En révélant que les jeux de la PS1 seraient compatibles avec la PS2, Sony a voulu rassurer les éditeurs et les développeurs. Kazuo Hirai, vice-président de SCE of America, insiste particulièrement sur ce point. Sony supporte sa première génération de console avec énergie. Que les éditeurs continuent à faire des investissements : ils limitent les risques en sachant que même les possesseurs de PS2 pourront s'essayer à leurs produits.

2) LES COÛTS DE DÉVELOPPEMENT

Il est désormais de notoriété publique que les coûts de développement liés à une machine comme la PS2 risquent d'être très importants. Il n'y aura pas de place pour les petits éditeurs, ou alors il leur faudra d'excellentes idées ! Yoshiki Okamoto, de Capcom, explique que les kits de développement eux-mêmes coûtent chers (120 000 francs environ par unité d'après nos sources) et qu'à l'heure actuelle, il est encore bien difficile de savoir quelles sont les limites de la console. Il prédit que durant sa première année, la PS2 ne sera véritablement exploitée que par deux compagnies : Sony et Square. Les autres sociétés n'auront pas les reins assez solides, ni les cordons de la bourse assez larges, pour supporter les coûts qu'implique la maîtrise d'une nouvelle technologie telle que celle proposée par la PS2.

3) LE NOM

Le nom même de la PlayStation 2 reste une interrogation. Nombreux sont ceux qui la désignent par le nom de code PSY (en référence à celui de PSX, utilisé pour la PlayStation que nous connaissons), mais c'est ce qu'on pourrait appeler un abus de langage. Les paris sont donc encore ouverts…

4) LE DESIGN

Voilà un secret extrêmement bien gardé. Dans une interview accordée au magazine nippon Gandai, Ken Kutaragi révèle que c'est Teiyu Goto, le designer la PS1 et de sa manette, qui s'occupe cette fois encore du look de la PS2. Il dit que la maquette de la console est déjà prête mais que des modifications la concernant peuvent intervenir à tout moment. Très peu de gens sont autorisés à voir à quoi ressemblera la PS2, même au sein de Sony Japon. Comme le souligne si bien Ken Kutaragi : « Nous exerçons un contrôle absolu sur toutes les informations qui touchent au design de la console. » Nous voulons bien le croire.

5) LA VOCATION DE LA PS2

La PlayStation, lors de sa sortie, a été annoncée comme une machine de jeux. Et uniquement une machine de jeux. C'était la volonté affichée de Ken Kutaragi, son créateur, et pour ce qui concerne la PS2, sa ligne de conduite est restée la même. Il semblerait toutefois que d'autres personnes, comme Nobuyuki Idei, président de Sony, entrevoient d'autres possibilités, davantage tournées vers le multimédia (un mot fourre-tout, je vous l'accorde) et en général tout ce qui touche au monde du PC (auprès duquel la PS2 fait en quelque sorte figure de concurrente). Quoiqu'il en soit, la PS2 sera avant tout une console de jeux, c'est une certitude.

Voici le dernier « fake » [fausse image] en date de la PS2. On remarquera que la qualité de l'image est tout de même assez impressionnante. Il y a vraiment des gens qui se donnent du mal…



6) JEUX ET ÉDITEURS

De nombreux éditeurs sont intéressés par la PlayStation 2, bien sûr. On retrouve sans surprises certains des noms les plus célèbres de la profession : Capcom, Namco (qui envisagent tous deux de développer aussi sur d'autres supports), Squaresoft (qui semble bien parti pour développer exclusivement sur PS2), Taito, Konami… Et j'en passe des dizaines d'autres. Les titres à venir sur PS2 sont nombreux, mais peu ont été confirmés. L'avenir nous en révélera plus. Pour le moment, inutile de fantasmer sur des titres que nous verrons arriver chez nous que dans deux ans.

7) LA DATE DE SORTIE

Elle est connue. Ce sera fin 99 ou début 2000 au Japon. Au plus tard en mars. Pour les Etats-Unis et l'Europe, le décalage d'un an reste de rigueur. La PS1 n'est donc clairement pas morte, vous avez vraiment le temps de voir venir…

8) LE HARDWARE

Les composants de la PS2 font partie du top technologique du moment. C'est même ce qu'on appelle un système propriétaire (les microprocesseurs de la PS2 sont fabriqués exclusivement pour la console). Nous vous épargnons les détails techniques (gravure 0,18 micron) mais la question qui se pose ici est la suivante : comment proposer sous la barre des 2 000 francs (volonté affichée de Sony) une machine aussi perfectionnée ? La production de masse elle-même semble poser un problème puisque les dernières informations en provenance du Japon dévoilent que la production des microprocesseurs de la PS2 ne passe pas le contrôle de qualité à 70 % ! Sega et Nec avaient rencontré des problèmes similaires lors de la fabrication de la puce PowerVR de la Dreamcast. Mais ne nous affolons pas. Un produit d'une qualité extrême réclame une attention extrême. Il faut savoir procéder à quelques réglages…

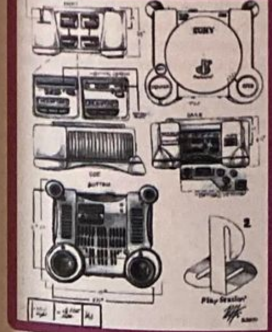
Voici le dernier « fake » [fausse image] en date de la PS2. On remarquera que la qualité de l'image est tout de même assez impressionnante. Il y a vraiment des gens qui se donnent du mal…

9) LA TRANSITION

On a tendance à l'oublier, mais Sony, avec la PlayStation, a fait figure de nouveau dans le monde du jeu vidéo. L'arrivée de la PS2 représente une transition difficile à plus d'un titre. D'abord, c'est la première fois que la firme est confrontée à cette situation (contrairement à Sega ou Nintendo). Sony ne peut donc que se pencher sur l'« historique » de ses concurrents pour apprendre et éviter de faire des erreurs. En plus de cela, une pression énorme repose sur les épaules de Sony qui, avec plus de 50 millions de PS1 vendues à travers le monde (et avec des concurrents qui le prennent désormais très au sérieux), n'a pas le droit de décevoir. Il ne faut pas trop anticiper les choses. Tout doit se faire au bon rythme. Les premières annonces, le support aux équipes de développement, la révélation du design de la machine, puis les premiers jeux… Tout est savamment orchestré et il n'est pas question que la moindre fausse note vienne troubler le fantastique plan marketing que Sony est en train de mettre en place.

L'imagination au pouvoir

Les schémas de PS2 imaginaires sont nombreux sur le Net. On les doit à des fous furieux fans de la console qui possèdent, en plus, quelques bonnes notions de dessin. Les croquis présentés ici donnent quelques indications sur ce que pourrait être la PS2 : utilisation de Minidisc en guise de memory card, quatre ports manettes de base, port série, sorties audio et connexion à Internet… Il y a sans doute du vrai là dedans, mais la machine ne ressemblera en aucun cas à ça.









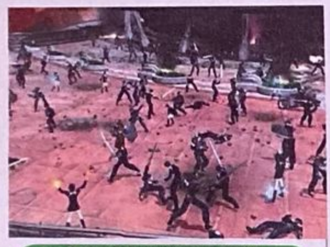
Par Dave Martinyuk et Grégory Szriftgiser

FINAL FANTASY VIII

OUI, IL VA SORTIR EN FRANCE !

Editeur : Square - Disponible en novembre 99

Nous sommes désormais en droit de nous réjouir. Alors que la sortie de FFVIII dans notre beau pays, sans être improbable, était sujette à discussions, une décision à été prise. Et c'est la bonne ! Les fans de la série peuvent désormais être rassurés. A l'instar des Japonais, ils vont eux aussi pouvoir s'essayer au dernier épisode de Final Fantasy.

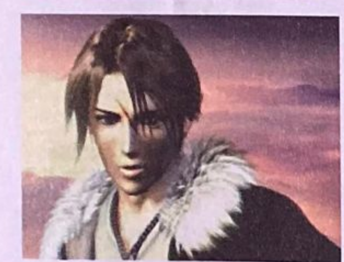


Bataille au sein de la prestigieuse École de Garden. Vous comprendrez la trame du scénario lorsque vous vous serez essayé au jeu, en fin d'année.

La série des Final Fantasy a toujours eu du succès. Au Japon. Son influence dans le reste du monde est restée marginale jusqu'à Final Fantasy VII. Certes, certains des premiers épisodes ont été exportés, notamment aux Etats-Unis, mais leurs chiffres de ventes étaient toujours très éloignés de ceux atteint au sein de l'archipel nippon. Pour exemple, FFVI (Super Nintendo) s'est vendu à 500 000 d'exemplaires aux Etats-Unis et à plus de 2 millions d'exemplaires au Japon. Le résultat n'est pas mauvais mais la différence reste grande. Pourtant, Square sent qu'il y a quelque chose à faire avec le reste du monde…

OÙ LE SPECTACLE REJOINT LE PUBLIC

Avec FFVII, Square réussi enfin son pari « universel ». Succès phénoménal au Japon, aux Etats-Unis et aussi en Europe, le jeu réussi l'exploit de conquérir le monde. La raison de ce succès ? Un jeu aux qualités esthétiques impressionnantes et un grand public avide, dans le fond, de ce genre de softs qu'on a jugé trop souvent marginal : le Role Playing Game ou encore jeu de rôles. Vivre des aventures fantastiques par l'intermédiaire de son paddle représente quelque chose de bien tentant… Avec FFVIII, la volonté de s'adapter aux marchés extérieurs est encore plus évidente. En plus de ses cinématiques devenues célèbrissimes par leur qualité époustouflante (auprès desquelles seules celles de Namco peuvent rivaliser), FFVIII abandonne le style de personnage enfantin (petit corps, grosse tête) caractéristique des jeux japonais et adopte un ton plus adulte. Les personnages font dans l'élégant et le racé désormais, et se veulent beaucoup plus réalistes. Et puis ils ont un style définitivement occidental. Lorsqu'on sait, en plus, que la trame de l'histoire de FFVIII a pour thème l'amour (thème universel et porteur s'il en est), on ne peut s'empêcher de se dire que les gars de chez Square ont tout compris. On ne devient pas un des éditeurs de jeux les plus riches et les plus influents par le simple fait du hasard… Réclamé à cor et à cri par les Américains et les Européens, FFVIII a d'abord été annoncé pour les Etats-Unis. Ça n'est pas une surprise. Pour l'Europe, c'est toujours plus compliqué, avec les histoires de localisation et de traduction, mais tout est désormais arrangé. On ne compte pas les millions de joueurs révoltés qui seraient descendus manifester dans les rues, si FFVIII avait été annulé en Europe.













Irvine semble tout droit sorti d'Orange Mécanique, l'eye-liner en moins.



SQUARE EN EUROPE

Nouveaux bureaux platinum . Enfin, à peu près. On va remettre ça dans l'ordre. Première info : FFVII devient platinum ! C'est une bonne nouvelle. La rançon du succès veut que les titres qui se sont (extrêmement) bien vendus puissent atteindre ce statut somme toute enviable de jeu « platinum ». Résultat des courses : vous pourrez vous procurer FFVII à un prix défiant toute concurrence à partir de cet été (169 francs). En ce qui concerne l'histoire des nouveaux bureaux, et bien sachez que Squaresoft a décidé de s'installer en Europe. Nous ne sommes plus considérés comme une terre étrangère peuplée d'autochtones aux langages curieux. L'Europe représente un marché important. Faut-il en déduire que nous verrons désormais arriver les titres Square chez nous plus rapidement et plus systématiquement dans les années à venir ? Peut-être, mais ne nous emballons pas. Quant à la localisation des bureaux, sachez qu'ils se trouvent à Londres. Paris n'a apparemment pas été retenu. Pour le moment. Quelques hauts dirigeants de Square semblant toutefois avoir un faible pour la ville-lumière, nous verrons peut-être un bureau Square sur les Champs-Elysées, un jour…





Pour l'europe de Square ?

Square arrive en Europe ! Un événement. Lors du dernier salon E3 de Los Angeles, nous avons rencontré les principaux responsables de cette récente implantation sur le Vieux Continent. L'occasion d'en apprendre un peu plus.

PlayStation Magazine : Les Final Fantasy sont-ils modifiés pour l'Europe ?

Takeshi : FFVII est sorti en Europe en anglais, allemand, espagnol, français, mais FFVIII aura en plus une version italienne. Ce qui fait 5 langues. Mais plus que la langue, nous essayons également de localiser nos jeux en fonction des habitudes culturelles de la cible.

Pourquoi finalement s'installer en Europe ?

Takeshi : Nous voulions avant tout que les Européens sentent Square plus proche, et être nous-mêmes plus proches des utilisateurs et des distributeurs européens. L'Europe est devenue un marché important.

Pourquoi avoir tardé à venir en Europe ?

Yoshikai : Ce n'est pas que nous ayons attendu… mais jusqu'à l'introduction de FFVII en Europe, nous n'avions aucun chiffre probant. Depuis que nous l'avons vendu à plus d'un million d'exemplaires en Europe, cela nous a permis de prendre la décision d'avancer dans cette partie du monde. Cela nous a peut-être pris du temps, mais je pense que c'est le bon moment.

Des projets de studios de développement européens pour Square ?

Takeshi : Pour le moment, nous n'avons aucun projet d'installation d'équipes de développement en Europe. Mais, dans le futur, c'est une idée qui nous intéresse.

Des projets PlayStation 2 ?

Takeshi : Lorsque nous décidons de choisir une nouvelle plate-forme de développement, trois critères entrent en jeu. Premièrement, nous devons avoir le sentiment que cette plate-forme va nous permettre de nous exprimer pleinement. Deuxièmement, et cela inclut notre stratégie de développement dans le monde, le système sur lequel nous allons développer doit rendre possible un marketing à l'échelle mondiale. Et, troisièmement, il faut qu'elle ait le potentiel pour de futurs et nouveaux développements, qu'elle permette de nouvelles formes de créations. Et la PlayStation 2 remplit pleinement ces trois exigences !

Le design de FFVIII semble beaucoup plus européen que celui de FFVII…

Hashimoto : FFVII semble avoir été pleinement apprécié en Europe, et ce fut un gros succès. En fait, lorsque je suis venu à l'ECTS (NDLR : un autre grand salon, en Angleterre), l'an dernier, pour présenter le jeu, j'ai pris des clichés de quelques décors, certaines choses, que j'ai ramenés avec moi pour les montrer à l'équipe de développement. Quelques-uns se sont retrouvés incorporés directement dans le jeu… Lorsque FFVII connaissait le succès en Europe, nous développions FFVIII. C'est presque naturellement que de nombreux aspects occidentaux sont apparus dans le jeu. C'était surtout une question d'ambiance, à vrai dire.







De gauche à droite : Chris Ansell (Manager Europe chez Sony C.E.), Tomoyuki Takeshi (PDG Square), Shinji Hashimoto (producteur de FFVII & VIII), Tom Yoshikai (PDG Square Europe)



FAMILLES DE FRANCE

LES JOUEURS ONT LA PAROLE



Parce que notre parole est sacrée et parce que la liberté d'expression l'est tout autant, les joueurs peuvent enfin donner leur avis. Dans la polémique opposant l'inénarrable association des Familles de France (FdF) aux libertés individuelles des joueurs de France et de Navarre, il était temps que les principaux intéressés puissent répondre et témoigner. Suite à notre dernier numéro, vous avez été nombreux à nous écrire pour nous faire partager votre indignation, votre mécontentement ou votre colère à l'encontre de FdF. Voici donc quelques-uns de vos courriers, parmi les plus représentatifs. Les joueurs ont du répondant, du talent et énormément de bon sens. Les donneurs de leçons que sont les membres de FdF pourront très certainement s'instruire à la lecture de ces quelques lettres.

La polémique qui secoue le monde des jeux vidéo va bien au-delà d'une simple attaque visant à protéger les enfants de la violence qui les entoure. Comme vous l'avez bien expliqué dans votre article (...) FdF profite de l'ignorance totale de la majorité de la population pour faire de la désinformation. Ayant vu un reportage à la télévision, j'avais été indigné d'entendre Mme Dominique Marcilhacy, vice-présidente de FdF, attaquer Resident Evil 2 en expliquant que le but était de tuer de pauvres policiers qui n'avaient rien demandé (ben si, ils veulent nous manger !). Alors s'il paraît évident que certains jeux ne sont pas destinés aux enfants (qui veut jouer à Silent Hill ?) il ne faut pas pour autant les supprimer du marché à cause de ce que j'appellerais « un défaut de distribution ». Qui plus est, dans les jeux les plus violents, une mise en garde est systématiquement affichée en début de jeu afin de prévenir les joueurs que le contenu n'est pas à mettre entre toutes les mains. Après, c'est aux parents de surveiller leurs enfants et d'être responsables. Il est aussi vrai que les enfants qui déboursent 350 F chaque mois ne sont pas légion. Gardons enfin à l'esprit que les jeux vidéo ne sont jamais plus violents que ce qu'on peut voir tous les jours à la télévision, ne serait-ce que dans le journal télévisé ou dans les films qui passent tard le soir. (...) Il est navrant de constater que comme d'habitude (on y a eu droit pour l'épilepsie), les médias sont complètement largués, et se contentent de reprendre les déclarations de FdF qui, nous le savons tous, est une référence en matière de jeux vidéo (...)

Gilles (Annecy, 74)



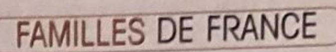
« VOULOIR INTERDIRE LA SORTIE D'UN JEU, CELA RELÈVE DE L'AUTORITARISME »

Je vous écris afin de vous exprimer mon indignation envers l'association Familles de France. Je suis mère de trois enfants dont l'aîné à 7 ans et nous sommes des passionnés de jeux vidéo. (...) J'ai acheté Resident Evil 1 et 2, mais ce n'est pas pour autant que l'un de mes enfants a eu le droit d'y jouer. Les scènes étant trop violentes, c'était à moi en tant que parent de juger si mes enfants étaient ou non assez grands pour les supporter. La responsabilité n'incombe pas aux distributeurs, ni aux fabricants mais bel et bien aux parents. Donc que ces gens de FdF fassent un procès à tous les parents irresponsables d'accord, mais vouloir interdire la sortie d'un jeu, cela relève de l'autoritarisme (...) On peut se demander qu'elles sont les réelles motivations de cette association sectaire plus que douteuse. Apparemment, elle n'a retenu qu'une seule chose sur la France : c'est un pays de droit. Elle a cependant juste omis qu'il s'agit aussi d'un pays de liberté. Je tenais à leur rappeler que les parents ont à l'égard de leurs enfants « droit et devoir » de garde, de surveillance et d'éducation. Ce que me semble totalement ignorer FdF pour en arriver à rejeter la faute sur les distributeurs. Trois mots me viennent à l'esprit dérangé qu'est le mien (puisqu'abruti par les jeux) : entrave, oppression et servitude. Tout le contraire de la liberté (...)

Sabine (Plougoulm, 29)

Je suis l'heureux père d'un garçon de 12 ans et demi, fan de PlayStation. (...) J'ai aussi la joie d'avoir une fille de 6 ans qui suit les traces de son frère, son héros étant Spyro. Elle ne dédaigne pas cependant jouer à Tekken et mettre des peignées aux copains de son frère ! Quant à lui, si les jeux de baston l'intéressent, surtout Soul Blade, il préfère les jeux de rôles, de courses, de stratégie et Lara. Aussi je m'étonne et je m'insurge lorsque certains insinuent que les jeux vidéo rendent idiot. Les carnets de notes de mon fils sont à leur disposition, et s'ils veulent se mesurer à lui aux échecs, leur orgueil va en prendre un sacré coup. D'autres estiment que ces jeux rendent violents. Soit. Un grand pas vient d'être franchi dans l'étude de l'Histoire. En partant de cette affirmation des Hitler, Staline ou Milosévic auraient pu être de grands joueurs. Quant à Jack l'éventreur, Landru ou Petiot n'en parlons pas (...) Au lieu de se lamenter, ces parents propres sur eux et bien sous tous rapports pourraient se renseigner et se documenter en lisant par exemple votre magazine. Leurs enfants n'achèteraient alors pas n'importe quoi ! Mais peut-être ne le veulent-ils pas, leur but étant de critiquer, râler mais ne rien proposer (...) Au fait, moi aussi je joue à la PlayStation ! Vais-je devenir un tueur en série ? Je vous tiens au courant.

Pierre (Raon l'Etape, 88)





* ARNAULT AMALRIC, LÉGAT DU PAPE PENDANT LE SAC DE BÉZIERS EN 1209 : 20.000 MORTS

« C'EST AUX PARENTS DE SURVEILLER LEURS ENFANTS ET D'ÊTRE RESPONSABLES »

Il est bien évident que la suppression de certains jeux vidéo dits violents ne réglera en rien les problèmes relationnels entre êtres humains. Je rappelle au passage que ce sont les idées à caractère catégorique qui sont à la base des dérapages les plus graves de notre Histoire. Il me semble clair que les éditeurs de jeux n'ont aucune responsabilité dans le fait que certains parents soient incapables d'assumer le choix de leurs enfants. S'ils ne voulaient pas qu'ils jouent à ce genre de jeux, ils n'auraient pas dû le leur acheter. A ce sujet, il faudra leur rappeler que PlayStation Magazine donne suffisamment de renseignements sur le contenu des jeux bien avant leur sortie sur le marché. La PlayStation vise un public plus large que les 4-10 ans c'est sur ce point qu'il faut insister. Il faut reconsidérer le jeu vidéo non plus comme un jouet mais comme un véritable outil de communication au même titre que la télévision, la vidéo, l'ordinateur où chacun est libre de choisir son programme. A chaque jeu son public. A chacun de gérer ce choix. L'éditeur doit être libre de proposer le jeu qu'il désire dès lors que le contenu dudit jeu est détaillé de manière explicite (ce qui est le cas aujourd'hui). Il est regrettable que certains adultes se regroupent dans des associations, se présentant comme « bien pensants, donneurs de leçons » avec comme seul but de changer les règles et les décors de NOS jeux. Il serait encore plus regrettable que la justice, d'après certains textes flous, cautionne ce genre de dérive. (...)

Jean-Pierre, père de famille

La censure ne serait-elle pas morte ? Il faut croire que non. Grâce à nos amis de FdF ma liberté de choisir les jeux vidéo auxquels je veux m'adonner est sérieusement compromise. Naïvement, je croyais que l'Inquisition avait cessé au XVIe siècle. Mais non. Cette grande époque, où les possédés (scientifiques balbutiants, faibles d'esprits et tous ceux qui pensaient différemment) étaient sérieusement punis, a ses nostalgiques parmi nos concitoyens. Si pour ceux qui n'ont jamais posé la main sur un pad cette interdiction peut amener à sourire, pour nous, joueurs invétérés, c'est une entrave à une passion (...) Messieurs dames de FdF si vous avez regardé « Envoyé Spécial » le 6 mai dernier vous aurez reconnu vos homologues pakistanais condamner cette femme infidèle à 10 ans de prison. Là aussi la morale était sauve... Veuillez m'excuser cette comparaison mais je puis vous assurer que c'est l'image que vous reflétez actuellement. Par cette lettre, je voulais juste signaler que nous sommes tous d'accord pour dire que n'importe quel jeu n'est pas à mettre entre n'importe quelles mains. A l'instar du cinéma ou encore du livre, le support ludique qu'est la PlayStation s'adresse à tous les âges. Ceci avec bien entendu toutes les précautions nécessaires. Il est évident que Resident Evil n'est pas destiné aux enfants de 10 ans. Comme pour le choix des films regardés, c'est aux parents de décider des jeux à acheter. Une décision arbitraire visant à interdire de vente un jeu qui ne convient pas aux plus jeunes, et ainsi pénaliser des milliers de joueurs adultes, n'est selon moi pas la solution.

Pascal (Daoulas, 29)

Conso Mag, minable

L'émission s'appelle Conso Mag. Diffusée quatre fois par semaine (jeudi 20h40, samedi 13h35, dimanche 20h40, lundi 13h50), par France 3 et/ou France 2, ce court magazine a pour vocation d'aider les téléspectateurs à ne pas se fourvoyer dans la jungle de la consommation. Une émission d'époque en d'autres termes. Au milieu du mois de mai dernier, l'émission en question était consacrée aux jeux vidéo ou plus exactement à la violence inhérente à ces derniers. Curieux comme angle. Illustré par un véritable florilège des scènes les plus violentes des jeux vidéo et ponctué d'interviews attrape-nigauds (le pédopsychiatre qui nous apprend que les faibles d'esprit peuvent avoir des problèmes - une révélation - aux gamins de 12/13 ans intimidés par la caméra et qu'on essaie de piéger - ils s'en tireront d'ailleurs plutôt bien), ce pamphlet se terminait par une double interview d'illustres représentantes de Familles de France. L'occasion pour Dominique Marcilhacy de brandir son code pénal et d'annoncer que FdF compte bien « éliminer du marché les titres les pires. » Il faudra à ce propos que Dominique Marcilhacy fasse attention à son français parfois approximatif. On risquerait de lui reprocher de corrompre la jeunesse, un coup qu'on a déjà fait à Socrate. Ça c'est d'ailleurs assez mal terminé pour lui... Puis l'émission se termine. On se dit qu'on a alors pu apprendre que certains jeux sont, je cite « particulièrement sadiques et dégradants » qu'ils véhiculent une « idéologie simpliste faite de machisme, de racisme et de valorisation de la violence » et que les « dégâts peuvent être importants ». Plus que le caractère absurde de ces déclarations - côté idéologie simpliste, on maîtrise le sujet chez Conso Mag - on condamnera le rôle joué par le service public dans cette affaire. Non contents de faire de la désinformation, France 2 et France 3 véhiculent la propagande de Familles de France sans se poser de question, même si la chaîne diffuse l'émission sans être responsable du contenu éditorial (elle n'en demeure pas moins responsable de la diffusion de celle-ci). Deux hypothèses à cela : l'incompétence des responsables chargés de contrôler le contenu des émissions diffusées ou bien la volonté délibérée de la chaîne de servir les intérêts ou la politique, le terme est plus juste, de l'association à la veille des élections européennes. Le téléspectateur jugera. Du grand n'importe quoi sur une chaîne nationale. Il faudra songer à réfléchir à nouveau aux devoirs et responsabilités du service public. Un sujet plus que jamais d'actualité.

J.-F. Morisse

« ... d'autres [jeux vidéo] sont particulièrement sadiques ou dégradants. »

« Ce plaisir [les jeux vidéo] à forte dose peut avoir des conséquences très négatives. »



« Il existe des mentions du genre recommandé aux +16 ans, mais elles n'ont aucune valeur. »



« Nous allons continuer à faire une veille pour éliminer du marché les titres les pires. »

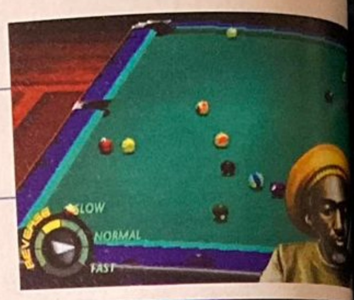
Par Johnny Piano

POOL PALACE

UN POOL BEAU

Editeur : Gremlin/Ubi Soft - Disponible en juillet 99

Voilà un produit qui s'annonce comme étant le phoenix des jeux de sa catégorie. Smoking, nœud papillon et ambiance feutrée. Bienvenue au club.



Dommage qu'aucune équipe de développement ne se décide à sortir un jeu de billard à trois boules (dit « français »), pour changer. Le marché n'est sans doute pas assez important pour cela. A la place, on est submergé par des simulations de snooker ou, comme Pool Palace, de billard américain. Mais faisons contre mauvaise fortune bon cœur car les amateurs risquent bien d'être comblés par cette sortie. Un nombre impressionnant d'options est en effet proposé aux joueurs. Il sera possible d'affronter jusqu'à 16 joueurs humanoïdes sur une même machine ou de participer à des tournois contre 18 adversaires gérés par le soft. Le jeu en solo sera pimenté par la possibilité de parier de l'argent contre ces derniers, gagner plein de sous virtuels ou se ruiner jusqu'à la revente de sa queue de billard chez Cash&Go. Ces personnages sont dotés d'une vraie personnalité, une biographie en bonne et due forme ajoutant à l'impression de jouer avec de vrais partenaires. Untel affectionne un style de jeu défensif pour vous rendre la vie difficile alors qu'Unetelle a tendance à essayer des coups trop difficiles pendant qu'Autretel se spécialise dans les coups à effets et qu'Intel fabrique des processeurs microsoftés.



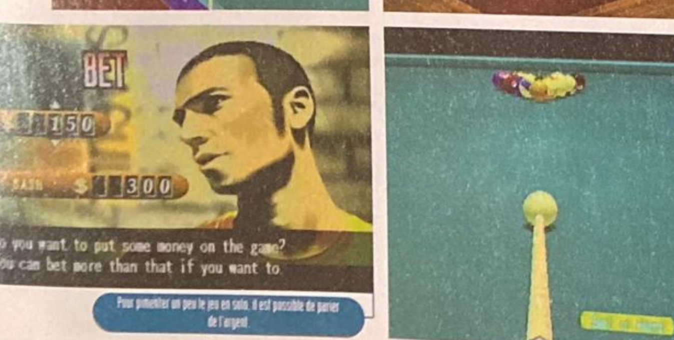


De nombreux coups à effet sont réalisables.

A TABLE

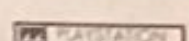
Les adversaires sont représentés en 3D pour ajouter encore à l'ambiance. Les animations bénéficient d'une bonne fluidité et la jouabilité s'avère être excellente. Le contrôle des caméras est total, la vue du billard du dessus facilitant l'analyse des coups à effectuer. L'ambiance sonore est feutrée comme il sied à ce genre de sport. Une trentaine de tables sera proposée, avec tout plein de formes bizarroïdes dont des tables hexagonales, triangulaires ou en forme de L et de taille variant de la table de troquet de banlieue jusqu'à celle surdimensionnée style snooker mégalomane. En conclusion, je vous assommerai avec la phrase habituelle : attendons le test final pour confirmer ces bonnes impressions. Pour les fans, notons l'existence d'un concours sur le site Internet de Gremlin pour gagner une table d'une valeur de 2500 £. Enfin, si vous ne gagnez pas, vous pourrez toujours vous consoler en jouant à Pool Palace...





Pour pimenter un peu le jeu en solo, il est possible de parier de l'argent





Par Jean Santoni

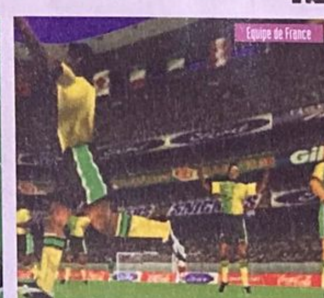
LA FOLIE COUPE DU MONDE

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN



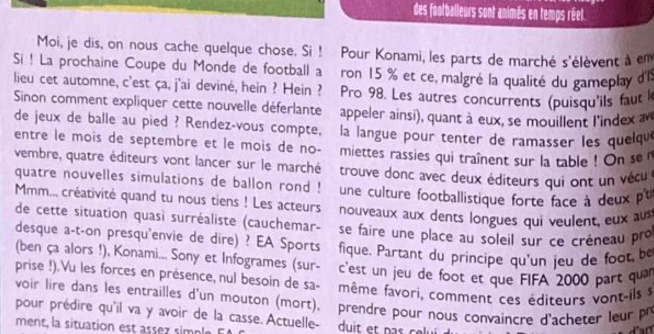
Un an après la Coupe du Monde, les jeux de football reviennent à l'assaut de la PlayStation. L'occasion de faire le point sur les quatre titres majeurs en préparation et de vous concocter un CD de démos spécial « souvenez-vous, formidable, la Coupe du Monde en 98… ».







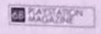
A l'instar des basketteurs de NBA Live 99, les visages des footballeurs sont animés en temps réel.

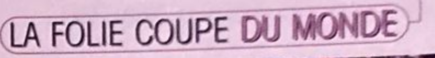




[illegible] semble avoir quelques difficultés avec son produit

Moi, je dis, on nous cache quelque chose. Si ! Si ! La prochaine Coupe du Monde de football a lieu cet automne, c'est ça, j'ai deviné, hein ? Hein ? Sinon comment expliquer cette nouvelle déferlante de jeux de balle au pied ? Rendez-vous compte, entre le mois de septembre et le mois de novembre, quatre éditeurs vont lancer sur le marché quatre nouvelles simulations de ballon rond ! Mmm… créativité quand tu nous tiens ! Les acteurs de cette situation quasi surréaliste (cauchemardesque a-t-on presqu'envie de dire) ? EA Sports (ben ça alors !), Konami… Sony et Infogrames (surprise !). Vu les forces en présence, nul besoin de savoir lire dans les entrailles d'un mouton (mort), pour prédire qu'il va y avoir de la casse. Actuellement, la situation est assez simple. EA Sports, en véritable ogre de la simulation sportive, détient grosso modo 75 % du marché de la simulation de foot. Pour Konami, les parts de marché s'élèvent à environ 15 % et ce, malgré la qualité du gameplay d'ISS Pro 98. Les autres concurrents (puisqu'ils faut les appeler ainsi), quant à eux, se mouillent l'index avec la langue pour tenter de ramasser les quelques miettes rassies qui traînent sur la table ! On se retrouve donc avec deux éditeurs qui ont un vécu et une culture footballistique forte face à deux p'tits nouveaux aux dents longues qui veulent, eux aussi, se faire une place au soleil sur ce créneau prolifique. Partant du principe qu'un jeu de foot, ben, c'est un jeu de foot et que FIFA 2000 part quand même favori, comment ces éditeurs vont-ils s'y prendre pour nous convaincre d'acheter leur produit et pas celui du voisin ? Déjà, en tentant d'arriver le premier dans les bacs (le mieux serait avant EA Sports), ensuite, en communiquant de façon originale pour typer leur titre.













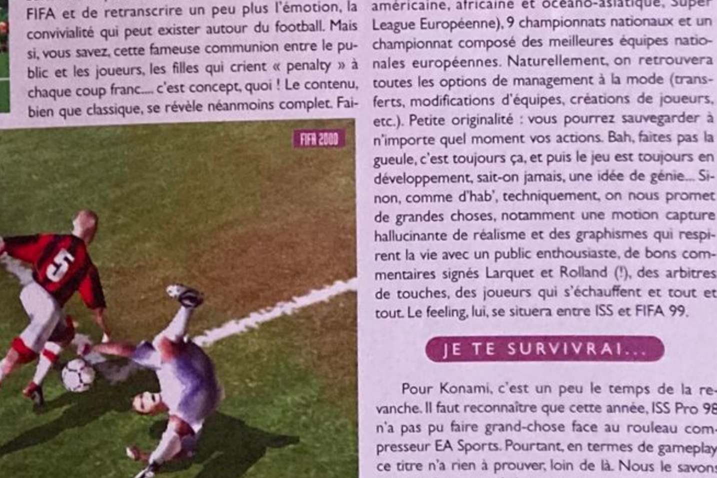


D.R.

Le jeu sera-t-il à la hauteur de la renommée de l'Équipe de France ?

SONY VOIT BLEU

Chez Sony, on joue la carte de l'après Coupe du Monde, avec un titre dédié aux bleus (PlayStation est partenaire de l'équipe de France depuis maintenant plus d'un an et demi). A l'heure où nous écrivons ces lignes, le nom n'a toujours pas été arrêté. L'ambition des développeurs est d'éviter coûte que coûte le ton solennel un peu bourrin qui caractérise la série des FIFA et de retranscrire un peu plus l'émotion, la convivialité qui peut exister autour du football. Mais si, vous savez, cette fameuse communion entre le public et les joueurs, les filles qui crient « penalty » à chaque coup franc… c'est concept, quoi ! Le contenu, bien que classique, se révèle néanmoins complet. Faire moins que FIFA n'est-ce pas signer son arrêt de mort ? Le titre de Sony proposera 15 stades dont 10 officiels et 5 fantaisistes, plus de 300 équipes parmi lesquelles des équipes nationales mais également les clubs des championnats français, anglais, hollandais, allemand, écossais, italien, portugais, belges, espagnol et africain. J'en perds haleine. Concernant les modes de jeu, là encore, pas de grosses surprises : il sera possible de jouer - seul et jusqu'à 8 - 6 tournois différents (Coupe du Monde, coupe d'Europe, coupe Sud-américaine, africaine et océano-asiatique, Super League Européenne), 9 championnats nationaux et un championnat composé des meilleures équipes nationales européennes. Naturellement, on retrouvera toutes les options de management à la mode (transferts, modifications d'équipes, créations de joueurs, etc.). Petite originalité : vous pourrez sauvegarder à n'importe quel moment vos actions. Bah, faites pas la gueule, c'est toujours ça, et puis le jeu est toujours en développement, sait-on jamais, une idée de génie… Sinon, comme d'hab', techniquement, on nous promet de grandes choses, notamment une motion capture hallucinante de réalisme et des graphismes qui respirent la vie avec un public enthousiaste, de bons commentaires signés Larquet et Rolland (!), des arbitres de touches, des joueurs qui s'échauffent et tout et tout. Le feeling, lui, se situera entre ISS et FIFA 99.



JE TE SURVIVRAI…

Pour Konami, c'est un peu le temps de la revanche. Il faut reconnaître que cette année, ISS Pro 98 n'a pas pu faire grand-chose face au rouleau compresseur EA Sports. Pourtant, en termes de gameplay, ce titre n'a rien à prouver, loin de là. Nous le savons tous, en foot virtuel, il y a toujours eu deux écoles : les pro-ISS et les pro-FIFA. Mais l'absence de licence et le faible nombre d'équipes a énormément joué en défaveur du produit. Et puis, techniquement, malgré

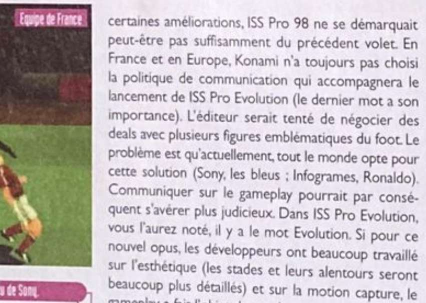
L'objectif de PAM est d'approcher le gameplay de Virtua Striker 2, la célèbre borne d'arcade de Sega.











L'équipe de France : une licence en or pour le jeu de Sony.



certaines améliorations, ISS Pro 98 ne se démarquait peut-être pas suffisamment du précédent volet. En France et en Europe, Konami n'a toujours pas choisi la politique de communication qui accompagnera le lancement de ISS Pro Evolution (le dernier mot a son importance). L'éditeur serait tenté de négocier des deals avec plusieurs figures emblématiques du foot. Le problème est qu'actuellement, tout le monde opte pour cette solution (Sony, les bleus ; Infogrames, Ronaldo). Communiquer sur le gameplay pourrait par conséquent s'avérer plus judicieux. Dans ISS Pro Evolution, vous l'aurez noté, il y a le mot Evolution. Si pour ce nouvel opus, les développeurs ont beaucoup travaillé sur l'esthétique (les stades et leurs alentours seront beaucoup plus détaillés) et sur la motion capture, le gameplay a fait l'objet de nombreuses modifications. Il sera désormais possible de faire des une-deux aériens, le nombre de sets tactiques a été revu (marquage à la culotte), un système de feinte un peu plus sophistiqué a été intégré, enfin, l'I.A. a été renforcée et les changements de rythme devraient être pour beaucoup. La caractéristique de ce nouveau volet. A l'instar du jeu de Sony, vous aurez la possibilité de sauvegarder vos meilleures actions. Le choix des équipes, lui, se limite malheureusement à une cinquantaine d'équipes nationales et aux équipes olympiques (toujours pas d'équipe de club, ni de licence pour les joueurs). Pour le reste, Konami préfère rester discret.

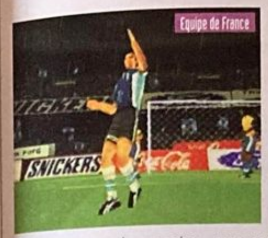
LA FORCE TRANQUILLE

EA Sports, lui, ne craint personne et ronronne de plaisir depuis maintenant un an et demi. Assis sur un sofa de dollars, la grosse Bertha de la simulation sportive regarde d'un air amusé la concurrence se débattre comme un cul-de-jatte dans l'eau pour arriver au niveau de FIFA 98 ! Chaque année... heu je voulais dire tous les six mois, on nous refait le coup de la lessive qui lave plus blanc. EA Sports pourrait annoncer n'importe quoi, FIFA se vendrait de toute manière. C'est vrai, FIFA 2000 ne sera certainement pas une révolution. Néanmoins, les promesses fusent : motion capture qui tue, I.A. remaniée, système de contre inédit, meilleur temps de réponse, gestion des collisions entre joueurs plus réaliste, commandes plus instinctives pour les feintes... Sinon, comme dans NBA Live 99, on pourra lire la joie, la douleur et le mécontentement sur le visage de nos milliardaires en short. Quant au nombre d'équipes, En Route pour la Coupe du Monde était dédié à la Coupe du Monde, FIFA 99 aux clubs, qu'à cela ne tienne, FIFA 2000 sera consacré aux deux avec plus de 40 équipes nationales, près de 400 clubs issus de 17 ligues nationales. Ah, y a pas à dire, ils sont malins chez EA Sports.

L'ARLÉSIENNE

C'est Ronaldo Football, ex-UEFA, qui ferme la marche. Présenté à Atlanta l'année dernière, le jeu de PAM qu'on nous annonçait révolutionnaire, est toujours en phase de développement (ça fait plus de quatre ans qu'on en entend parler dans le milieu) ! L'arlésienne du football a juste fait une apparition furtive au salon de l'E3. Pas de chance, on a dû se contenter d'une démo tournante d'une version encore embryonnaire... sans grand intérêt. Pour le moment, tout ce qu'on peut vous dire c'est qu'Infogrames a réussi à signer avec le virtuose brésilien et avec son sponsor, le puissant Nike. Concernant le nombre d'équipes et les options de jeu, Infogrames ne laisse filtrer aucune information. Mmm, sans vouloir jouer les rabat-joie, de tels retards n'augurent jamais de très bonnes choses.













JE VOIS, JE VOIS....

Notre pronostic ne va pas vous surprendre. Deux jeux vont se détacher du lot, comme toujours. Il s'agit bien évidemment de FIFA 2000 et d'ISS Pro Evolution. EA Sports et Konami ont une expérience et un savoir-faire que PAM et Sony n'ont pas. Le premier FIFA est sorti en 1993 sur Megadrive, le premier ISS, lui, remonte à 1994... no comment. Nous, il y a une chose qui nous ferait plaisir. On aimerait bien voir Konami damer le pion à EA Sports. Mais les moyens marketing de ce mastodonte sont tels que ça tient de l'utopie. L'outsider du groupe, c'est « le jeu officiel de l'équipe de France ». Si Sony ne fait pas d'erreur de parcours, il pourra décrocher une bonne petite troisième place. On attend une réaction de PAM qui, pour le moment, semble un peu écarté de la compétition.

Goaaaal !

Un an après la Coupe du Monde, PlayStation Magazine marque le coup avec un CD de démos dédié en grande partie au ballon rond. C'est avec beaucoup de plaisir qu'on retrouvera ISS Pro 98. Si vous êtes fan de la série FIFA et que vous ne connaissez pas le titre de Konami, c'est peut-être le moment d'essayer un autre type de gameplay. Goûtez, vous m'en direz des nouvelles. Libero Grande, Puma Street Soccer et Adidas Power Soccer 98, eux, sont là pour rappeler qu'il existe un gouffre entre les leaders de ce secteur du marché et les autres « concurrents ». Hé oui, la vie d'éditeur, ce n'est pas toujours facile !



Par Dave Martinyuk

CRYO

LES MAÎTRES DE L'ATYPIQUE

Editeur : Cryo



On dit de certaines personnes qu'elles sont de vivants paradoxes. Il en est de même pour certaines sociétés. Cryo, dont le nom semblerait presque prestigieux, fait partie de celles-là. Explications.


Beau mais bof...

Avant Cryo, il y a eu Ere Informatique, dans les années 80. C'est l'époque bénite des Crafton & Xunk, Macadam Bumper ou Captain Blood. Les plus vieux et plus calés d'entre vous s'en souviennent peut-être encore avec émotion. Puis, après être passé par les cases Exxos et Virgin, Philippe Ulrich crée Cryo en 1992. A partir de là, l'esprit des premières productions se perd quelque peu. Pour en rester au seul domaine de la PlayStation, nous avons en fait droit à des adaptations de jeux PC, le prétexte culturel étant la plupart du temps mis en avant. Versailles, Egypte, Chine (à paraître)… Ces titres sont toujours moins beaux sur notre bien aimée console – c'est bien normal – mais ils trouvent toujours leur public (30 % du chiffre d'affaires de Cryo a été réalisé grâce à la vente de jeux PlayStation en 98). Le côté ludo-culturel plaît et apporte une aura de sérieux à l'entreprise.

360°

Editeur : Cryo - Disponible en été 99

« Méfiez-vous de l'eau qui dort… Combats, courses et machines infernales. Dans des décors paradisiaques, des hydroglisseurs futuristes s'affrontent à 360° grâce à leur tourelle de tirs indépendante. Un shoot à 250 km/h ultra-percutant où vous pourrez personnaliser votre personnage par Webcam ou photo. Matériels, circuits, modes de jeu offrent des possibilités illimitées. 360, un peu de fun dans un monde de brutes. ». Voilà la façon dont Cryo évoque 360° sur PlayStation. C'est une description certes très optimiste et dénuée d'objectivité, mais elle a le mérite de présenter le jeu et d'expliquer pour quelles raisons il porte ce titre curieux. Pour le coup de la Webcam ou de la photo, ils ont dû oublier qu'on n'était pas sur PC mais bon, ça n'est pas très grave. Pour remettre les choses à leur place, et même si la version que nous avons eue entre les mains n'était pas définitive, il faut bien avouer que les décors n'ont ici pas grand-chose de paradisiaque et que la réalisation d'ensemble laisse vraiment à désirer (une mention spéciale pour les reflets sur l'eau toutefois). Notez que 360° n'est pas développé par Cryo mais par Smart Dog, une petite société anglaise. Cryo n'est que l'éditeur du jeu en France.









DES CINÉMATIQUES EXCELLENTES

A côté de ça, Cryo édite des jeux qu'on a invariablement tendance à juger beaux dans un premier temps, superbes photos de cinématiques oblige (regardez celles qui illustrent cette page, elles sont magnifiques n'est-ce pas ?) mais qu'on finit par trouver assez peu jouables et/ou intéressants lorsqu'on a le loisir de s'y essayer vraiment. La réputation de Cryo n'est pas bonne, dans les milieux spécialisés, mais le grand public connaît la société et y associe souvent une idée de qualité, tout ça pour en avoir entendu parler à la télé (apparition de Philippe Ulrich dans Cyber Culture avec Chine Lanzmann, sur Canal+) ou bien tout simplement parce que les PC en démonstration à la Fnac présentent Versailles et que le jeu est beau.

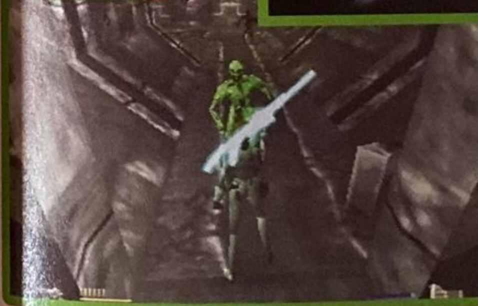
Je vous quitte maintenant en citant un vieux proverbe que j'aime beaucoup : « Tous ne sont pas chevaliers qui à cheval montent ». A méditer…

Virus – It is aware

Editeur : Cryo - Disponible en été 99

Incarnant une jeune femme policier du nom de Joan Averil, vous êtes confronté à une série d'affaires étranges. Tout commence avec la découverte de corps démembrés, mutilés, révélant non pas des êtres uniquement constitués de chair et de sang, mais également de métal et de composants électroniques. Qui s'attaque à ces mutants ? Vos investigations vous amènent à traverser plus d'une dizaine de niveaux et à rencontrer (comprendre : supprimer) une quarantaine de monstres différents. Vous serez même confronté à quelques boss pour faire bonne mesure. Question jouabilité, Virus semble souffrir de quelques défauts gênants (personnage un peu raide, pas de possibilités de mouvements immenses…) et il faut se motiver pour avoir envie d'avancer. Inspiré du film du même nom, avec Jamie Lee Curtis et William Baldwin, et, au-delà de ça, par le comics édité par Dark Horse, Virus mise sur son ambiance plutôt que sur son intérêt. Savoir si cela va suffire est une autre histoire…

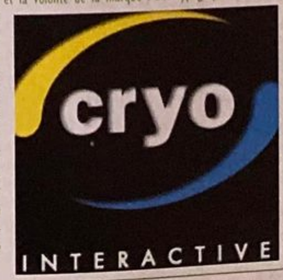




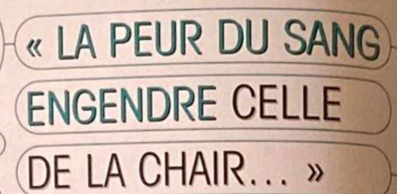
Un nouveau logo

(http://www.cryo-interactive.com/V1.0/frames/frame.htm)

Extrait (véridique) de la présentation de son nouveau logo, par Cryo : « Notre nouveau logo reflète une nouvelle maturité faite de force et de simplicité. Il recèle une dynamique graphique plus forte, capable d'affirmer la présence et la volonté de la marque ; une typographie forte, un caractère appuyé, un équilibre. La rencontre organique des deux orgons aux couleurs complémentaires exprime l'énergie née de la fusion des contraires, solidité et souplesse, sensation et intelligence. Enfin, la spirale, la profondeur, la lumière travaillant les dimensions, cherchent à créer l'énergie multi-sensorielle liée au plaisir du jeu et de la découverte de nouveaux espaces. Sa circularité évoque à la fois la course sans fin du CD autour de son axe et le déplacement du contenu numérique sur la toile de l'Internet ». Je crois qu'il n'y a rien à ajouter…



SILENT HILL



« LA PEUR DU SANG ENGENDRE CELLE DE LA CHAIR… »

Editeur : Konami - Disponible en juillet 99

« La peur du sang engendre celle de la chair… » C'est sur cette phrase que débute Silent Hill. Enigmatique n'est-ce pas ? Et aussi un peu inquiétante… Ces pages sont là pour vous rappeler que le titre d'aventure/horreur de Konami est prévu chez nous pour le mois prochain. Nous ne dévoilons rien ici. Nous nous contentons de vous faire profiter d'une ambiance, d'une atmosphère. Imprégnez-vous-en avant d'être l'acteur de cette sombre aventure…

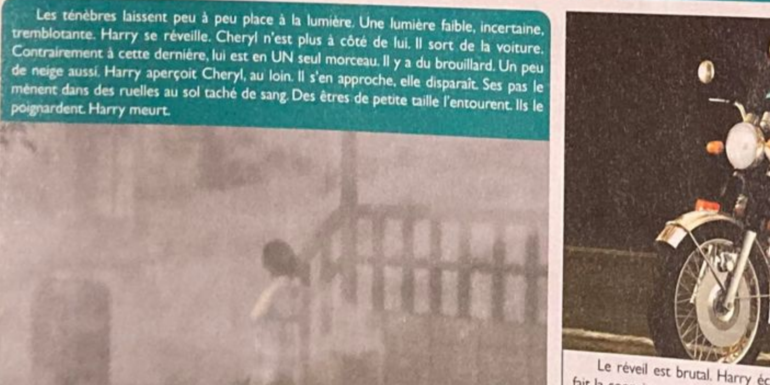


Silent Hill fait dans l'onirique. Il se révèle donc souvent irrationnel. On ne comprend pas toujours ce qui se passe, mais on le vit, on le subit. Tout commence à la manière d'un gentil film, avec un couple qui découvre un nouveau-né abandonné sur le bord de la route. Harry Mason et sa femme sont enchantés. Ils appelleront le bébé Cheryl. Un joli nom. Et puis un jour la femme d'Harry meurt. La mort, comme l'amour, est aveugle. Les années s'écoulent. Cheryl a sept ans.



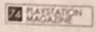
Silent Hill est une bourgade tranquille. Harry décide d'y passer quelque temps avec Cheryl. Son visage, doux et triste, trahit des blessures intérieures qui ne cicatriseront jamais. Mais la vie continue. Sur une route, de nuit, les kilomètres défilent inlassablement. Harry est dépassé par un policier. Une femme. Ses traits fins permettent de s'en rendre compte malgré le casque et les lunettes noires. Et puis, tout à coup, une silhouette apparaît dans la lumière des phares. Harry l'évite. Crissement de pneus. C'est l'accident.

Les ténèbres laissent peu à peu place à la lumière. Une lumière faible, incertaine, tremblotante. Harry se réveille. Cheryl n'est plus à côté de lui. Il sort de la voiture. Contrairement à cette dernière, lui est en UN seul morceau. Il y a du brouillard. Un peu de neige aussi. Harry aperçoit Cheryl, au loin. Il s'en approche, elle disparaît. Ses pas le mènent dans des ruelles au sol taché de sang. Des êtres de petite taille l'entourent. Ils le poignardent. Harry meurt.





Le réveil est brutal. Harry échappe à son douloureux rêve. Et fait la connaissance de Cybil Bennet. Le policier croisé sur la route, c'était elle. Harry décide de partir à la recherche de sa fille, toujours absente. Cybil lui donne une arme à feu. Puis elle part chercher des renforts. Harry se retrouve seul. Lui contre Silent Hill… On ne se laisse pas abattre par un cauchemar. Et puis la fenêtre éclate. Une large créature ailée fond sur Harry, qui l'abat. Là, ce n'est plus un rêve. L'aventure commence…





L'hôpital est un endroit rassurant. Et inquiétant. Harry s'y retrouve par nécessité. Non pas que ses pas l'y amènent toujours de façon consciente. Mais, en tout cas, il s'y réveille. C'est là qu'il fait la connaissance de Lisa Garland. Son uniforme ne laisse planer aucun doute quant à sa fonction : elle est infirmière. Son travail la perturbe. Beaucoup. Elle ne se contente pas d'administrer des drogues. Elle en prend. Pour oublier. Pas facile de soigner les autres quand on est soi-même malade.

Dahlia Gillespie est une femme étrange. Versée dans les arts obscurs, elle ressent les choses plus qu'elle ne les voit. Le mystique est chez elle une seconde nature. Presqu'irréelle, avec ses grands yeux effrayés, son teint cadavérique, Dahlia intervient de façon providentielle et aide Harry à sa façon. La croiser effraie et rassure en même temps. Déposant une clé, crachant un conseil sibyllin, elle est la pythie mystérieuse qui jette autour d'elle des regards appeurés avant de tout à coup disparaître



Le Docteur Michael Kaufmann est un être perturbé. Son hôpital n'est plus un endroit tranquille. A qui la faute ? Lorsqu'Harry le rencontre pour la première fois, il fait d'abord la connaissance de son pistolet. Les balles le frôlent avant que Michael, rassuré, ne range son arme. Ce Docteur est un être mystérieux, qui semble bien connaître Lisa et Dahlia. Il mène des expériences mystérieuses qu'il cache comme un secret honteux. Harry s'en accommoderait bien, si cela ne le touchait pas directement.

Alessa. C'est finalement autour d'elle que se noue toute l'intrigue de Silent Hill. Sa figure ne vous dit-elle rien ? La nuit, une route, une silhouette qui se découpe dans la lumière des phares… Alessa ne devrait-elle pas être morte ? Ses brûlures doivent être une source de souffrances intolérables. Des brûlures… Silent Hill n'a-t-elle pas souffert d'un vaste incendie, il y a de cela plusieurs années ? Qui sont les parents de cette fille ? Et comment survit-elle ? Les questions se bousculent. Il faudra être patient avant d'en savoir plus…



Par Grégory Szriftgiser





Neo serait-il l'élu que cherche le petit groupe de Morpheus ?



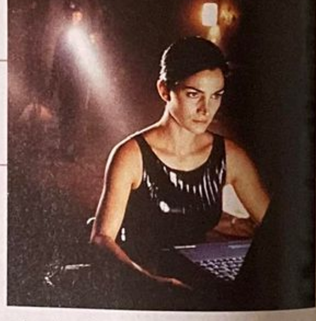


THE MATRIX

LE VIRTUEL GRANDE ÉCHELLE

Sortie le 23 juin 99 - Pour en savoir plus : http://www.whatisthematrix.com

Quand les frères Wachowski portent leur passion pour les mangas, les comics, les univers virtuels et le cyberpunk à l'écran, cela donne The Matrix. Film d'action et de S.F., The Matrix sera sans doute le plus gros succès précédant Star Wars !







Photos © Warner Bros 1999



Difficile de parler de The Matrix sans éventer le film… Surfant sur la mouvance monde parallèle/virtuel à la mode en ce moment sur les écrans (voir le dernier Cronenberg, eXistenZ), The Matrix pose une question simple : « Et si tout n'était que réalité virtuelle ? » Le monde créé par les frères Wachowski (Bound) est une copie conforme du nôtre, excepté certaines choses curieuses, que Neo (Keanu Reeves), a du mal à saisir. Hacker de son état, il mène une double vie : le jour, employé modèle d'une grande boîte de développement de logiciels ; la nuit, pirate du réseau. Une interrogation lui trotte dans la tête, sans trop savoir pourquoi ni comment : qu'est-ce au juste que la « Matrix » ? Le En Coulisses de notre précédent numéro vous présentait Joël Silver, producteur du film, ainsi que quelques images. En voici un peu plus sur ce film dont nous sommes décidément fans !

ACTION, STYLE, S.F… ET JEU VIDÉO ?

Le rapport entre le film et les jeux vidéo est moins évident que dans eXistenZ, mais il est pourtant bien là. De toute façon, quand on commence à parler de réalité virtuelle, de héros sapés en cuir noir et de scènes à la John Woo, on touche fatalement à des thèmes chers au jeu vidéo ! The Matrix met en scène des personnages forts, au style affirmé, à la rébellion savoureuse et qui laisse rêveur. Que cherche réellement le mystérieux Morpheus (Laurence Fishburne) ? Qui sont ces men in black que rien ne semble arrêter ? Qui protègent-ils ? Et surtout, de quoi ? Autant de questions soulevées par le jeune pirate, qui trouveront réponse tout au long de ce film à l'esthétique exemplaire. Effets spéciaux réussis, cadrages dramatiques et novateurs, histoire savoureuse, The Matrix est une petite perle dont le succès américain (50 millions de dollars de recette les 10 premiers jours d'exploitation) est entièrement justifié. Pour ceux qui aiment les comics, mais sans l'aspect collant rouge et bleu ridicule, les ambiances cyberpunk et les thèmes bibliques, The Matrix est un film à ne pas manquer. Mais, paradoxalement, il n'y aura pas de jeu tiré de cette œuvre. Peut-être pour le deuxième, qui sait, puisque le grand projet des frères Wachowski est de développer plusieurs histoires au cinéma, dans le monde de Matrix. Rendez-vous le 23 juin, dans les salles de France, ne ratez pas ces 2h15 d'action, d'effets et de suspens !

Par Jean Santoni

TONY HAWK'S PRO SKATER



Editeur : Activision - Disponible cet automne 99

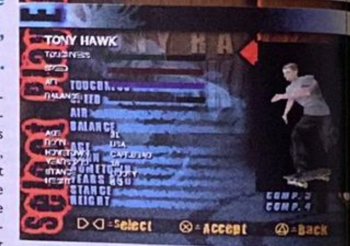
ACTIVISION ADOPTE LA HARD-CORE ATTITUDE

Tony Hawk superstar du skateboard prête son nom à la première simulation digne de ce nom. Un titre que les adeptes des grabs, kick-flips et des grinds ne manqueront pas.



Là j'ai envoyé un 540 Varial Jesus Grind ! On peut tout faire j'vous dis !

Bizarre, vous avez dit bizarre. Les sports extrêmes n'ont jamais été aussi en vogue et pourtant en quatre ans aucun éditeur presque n'a pris le risque de développer un jeu de skate. En effet, si l'on regarde bien, à part Street Skater, le petit jeu sympathique de Microcabin qui reprend le concept de Top Skater, la fameuse borne d'arcade de Sega, il n'y a rien d'autre sur le marché. Pourtant dans le genre fun et spectaculaire, on ne fait pas mieux. Peut-être doit-on cette situation au caractère underground et élitiste de la discipline ? Qui sait. Après Microcabin, c'est donc au tour d'Activision de tenter de combler ce vide ludique. L'ambition de l'éditeur est de proposer un produit nettement orienté simulation. Depuis le début du développement, les programmeurs travaillent avec une des figures emblématiques du milieu : Tony Hawk (cf encart) afin de rendre le jeu le plus réaliste possible. D'autre part,



Activision consulte régulièrement des « focus groups » aux States où la pratique du skate est très populaire, mais également en Allemagne et en Grande Bretagne. Une initiative intelligente.

UN SYSTÈME DE JEU EFFICACE

Bien que cette version non finalisée ne soit pas encore tout à fait au point (de nombreux bugs subsistent et l'esthétique laissent à désirer), les attitudes et la richesse des tricks (les figures) en revanche tendent à prouver que ces échanges ont porté leur fruit. On retrouve, effectivement, toutes les techniques du skate. Vous pouvez grinder (ça c'est quand vous glissez avec une partie de la planche) sur la totalité des éléments du décor, et combiner kick-flips, grinds, rotations et grabs (quand on attrape sa planche avec les mains) sans riper sur la manette. Excellent. L'interface à vraiment été bien conçue. La touche carré permet de relancer le skate pour avancer, après un saut, cette même touche permet d'envoyer différents kick-flips (vous faites tournoyer la planche avec un mouvement de pied, impressionnant), la touche rond associée à la croix directionnelle sert pour les grabs, la touche triangle est dédiée aux grinds, enfin les rotations (360, 540...) se font au moyen des touches de la tranche. Concernant les options et les modes de jeu, Tony Hawk's Pro Skater proposera 9 vrais skaters dont Tony Hawk, Bucky Lasek, Geoff Roley, 9 skate-park au design urbain, un mode de session avec des runs chronométrés, et un mode de carrière dont nous ne savons pour le moment pas grand-chose. Faites que les programmeurs ne se cassent pas les poignets !



De vastes possibilités de tricks.

Des attitudes vraiment réalistes

Sa raison d'être



Tony Hawk, c'est un peu le dieu vivant du Sk8. Il faut dire qu'il est à l'origine de la plupart des figures de rampe actuelles. Passé Pro à l'âge de 14 ans (!), deux fois médaillé d'or aux X-Games, cet extra-terrestre de la planche à roulettes pratique cette discipline depuis un peu plus de 20 ans ! Mr Hawk a beau avoir 30 ans, une femme et un mioche, ça ne l'empêche pas de skater chaque jour que dieu fait (comme dirait M. Ingals), de continuer à s'illustrer avec classe dans les grands contests même s'il avoue être un peu fatigué physiquement et de posséder depuis 97 sa propre marque de boards : Birdhouse. Petite anecdote en 20 ans de skate, Tony Hawk ne s'est fait qu'une seule fracture : le coude !

Pour en savoir plus et pour mater des vidéos voici quelques sites www.slkids.com www.bi-house.com www.espn.go.com

Par Edouard Duchamp

DANCE DANCE REVOLUTION



Editeur : Konami - Disponibilité : NC

TOUT LE JAPON EN PISTE

Plus qu'une mode, c'est une révolution. Les jeux en vogue en ce moment au Japon se dansent ! Un genre qu'on espère voir arriver en Europe très bientôt pour mettre de l'ambiance dans le salon. Vas-y mémé, danse !



Lorsqu'on effectue une suite de pas parfaits, la console commence à les compter.

Vendu à 250 000 exemplaires le jour de sa sortie au Japon, le 10 avril dernier, Dance Dance Revolution (DDR) est une production atypique. DDR fait partie de ces jeux qui utilisent la musique de façon originale. Mais plus que tout, il innove en proposant un accessoire de jeu unique et éclatant : le Dance Controller. Tout comme dans la version arcade dont il est issu, le jeu se joue non pas avec une manette classique, mais avec un tapis sur lequel il va falloir se trémousser. Là ça se gâte pour les moins adroits. A la manière de Parappa ou de Bust a Groove, le titre propose divers morceaux de musique avec lesquels le joueur va devoir interagir en rythme. Ici, le jeu étant basé sur les mouvements, tout l'aspect visuel a été plus ou moins placé au second plan. Conclusion, à l'écran, c'est assez sobre pour ne pas dire complètement laid avec tendance psyché. Sur le tapis se trouvent 4 flèches de direction (gauche, droite, etc.) qui devront être pressées en rythme alors que les indications de direction apparaissent à l'écran. Ça va swinguer devant les télés !





Lors du jeu à deux, chaque joueur regarde une seule partie de l'écran.

DANCE DANCE DANS LE SALON

Les morceaux proposés par Dance Dance Revolution sont, contrairement aux habituels jeux de musique, des airs plus ou moins populaires. Konami, associé à Toshiba, qui au Japon possède la plupart des droits sur les compilations de chansons disco des années 70, a donc inclus dans son jeu des mélodies des seventies comme Celebration, Kung-Fu Fighting, I Shot the Sherif, That's the Way ou Boys Boys Boys. Conclusion, on se surprend très vite à fredonner un air connu et ça se termine généralement par quelques pas de danse sur le curieux tapis. La formule fonctionne et, chez nous, tout le monde y est passé. En tout, DDR propose 20 morceaux différents dont 5 cachés qu'il faudra découvrir en terminant le jeu ou en réalisant d'autres subtilités. Il va falloir se secouer un max, pour espérer pouvoir écouter toutes les chansons remixées de ce satané CD. Notez qu'il est nécessaire d'avoir un bon déodorant pour que la soirée soit vivable pour tout le monde autour du Dance Controller. Je dis ça sans penser à quelqu'un en particulier (NDLR : ça sent le règlement de compte).

Konami connaît la musique

Avant Dance Dance Revolution, Konami s'était déjà essayé à ce genre de jeu sur PlayStation. En 1997, en arcade, puis en octobre 1998, sur PlayStation au Japon, sortait Beat Mania. Vendu avec une manette de jeu en forme de platine de DJ, le titre demandant un sacré sens du rythme. En février dernier, Pop'n'Music se jouait quant à lui avec une grosse manette colorée, le Pop Controller. Une fois encore, il s'agissait d'appuyer en rythme sur les bonnes touches. Aucun de ces deux titres n'est prévu en Europe.





C'est lorsque les flèches qui arrivent du bas de l'écran touchent celle du haut qu'il faut sauter sur le tapis.

LET'S CELEBRATE TONIGHT !

En plus d'être un jeu de danse où on reproduit ce qui s'affiche à l'écran, DDR propose un mode original qui permet de créer ses propres danses. Il est donc possible, grâce à un mode de jeu baptisé edit mode de créer ses chorégraphies perso et de les appliquer à la chanson qu'on souhaite. Les possibilités sont alors quasi illimitées, puisqu'on pourra désormais défier des amis sur une danse qu'on aura soi-même élaborée. Plus fort encore : il sera possible de créer une danse et de s'entraîner, pour ensuite briller dans les salles d'arcade. En effet, la borne de Konami possède un port Carte Mémoire, une première, ce qui permet de danser sur sa chorégraphie devant tous les autres joueurs et de s'assurer ainsi une petite gloire personnelle. Les plaisirs simples, il n'y a que ça de vrai. Véritablement novateur et amusant, DDR s'adresse à tous les originaux qui aiment à la fois les produits branchés et le sport. Car même si les premiers morceaux sont faciles, les chorégraphies du mode difficile deviennent particulièrement complexes et rapides. Une partie en mode difficile correspond, au niveau de l'effort physique accompli, à une petite séance de stepper. Et oui, désormais, il est aussi possible de faire du cardio-training avec sa PlayStation ! Sans doute faudra-t-il lire les contre indications médicales avant de s'y essayer. Une première. Ne reste qu'à espérer que ce titre sera un jour disponible en Europe, ce qui est loin d'être certain, les titres musicaux n'étant pas populaires, dans notre verte contrée. Dance Dance Revolution pourrait bien faire évoluer les mentalités, pour peu qu'on lui laisse une chance d'essayer.

Bemani, ce n'est pas fini !

Depuis la sortie de Beat Mania en 1997, Konami est le leader des jeux musicaux. Pour continuer sur une si belle et lucrative lancée, l'éditeur nippon, qui nous a déjà gratifiés de Metal Gear Solid, a créé un label, Bemani, qui regroupe tous les jeux musicaux. Guitar Freaks et Drum Master, proposant de jouer respectivement sur une guitare et un tambour, ne devraient plus tarder à arriver dans les salles d'arcade d'Europe. Les versions PlayStation pourraient bien suivre.











Quand deux flèches arrivent simultanément, il faut penser à faire un petit saut.

Tous sur la piste

Composé de matière plastique souple, le Dance Controller est un tapis de 90 cm sur 80, vendu au prix de 250 francs environ au Japon. Strié à sa surface, pour éviter de dangereux dérapages, il est recommandé d'y jouer en chaussettes. Comme vous pouvez le voir sur la photo, il représente tous les symboles d'une manette classique ! Mais ici il faudra appuyer avec vos pieds, oubliez tous vos réflexes manuels !



ONIMUSHA

DÉMONS ET SAMURAÏS À LA RESIDENT EVIL

Editeur : Capcom - Disponibilité N.C.



1999 sera une année placée sous le signe de Capcom. L'Apocalypse du jeu vidéo viendra du pays du Soleil Levant et portera le nom étrange d'Onimusha.

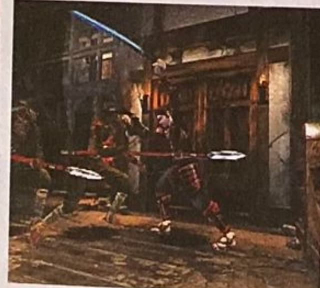

Lors des combats, l'adresse et le calme seront mis à rude épreuve.

Entre Dino Crisis et Resident Evil 3, on aurait pu penser que Capcom allait sortir deux bombes en cette fin d'année, mais c'était sans compter avec Onimusha. Dernier-né des bureaux sous la direction de Mikami et Okamoto, les deux producteurs de Resident Evil, Onimusha se place dans une ambiance plus proche du premier Resident Evil, avec cependant quelques petites variations au niveau de la date. Nous sommes au Japon, il y a 500 ans, et le très respecté shogun Oda Nobunaga se lance dans une série de batailles meurtrières qu'il gagne avec une déconcertante facilité. Certaines rumeurs étranges commencent à se répandre dans les villages, au sujet de la personnalité changeante du shogun et du pacte qu'il aurait conclu avec les forces du Mal. Un soir, le jeune Akechi Samanosuke, comédien de Kabuki et adepte de combats au sabre à ses heures, apprend que sa jeune soeur a disparu lors d'une bataille entre Nobunaga et l'un de ses rivaux. Désespéré, il part alors à l'assaut du château de ce dernier, dans l'espoir de la retrouver. Malheureusement, l'intérieur du bâtiment est encore moins fréquentable qu'un commissariat de Racoon City.


Contrairement à Dino Crisis, le jeu propose des décors fixes à la Resident Evil.




Comme vous pouvez le constater, les soldats de Nobunaga ne sont pas de la plus grande fraîcheur.



MAGIE, KATANAS ET NINJA-ZOMBIS

Dans le palais du terrible Nobunaga, Akechi devra se frotter au service d'ordre du shogun et résoudre diverses énigmes, pour pouvoir atteindre la salle où trône son ultime ennemi. Plutôt belliqueux, les soldats sont assez mal portants. Parfois décomposés, parfois le regard vide, ils rappellent furieusement les zombis de Resident Evil. Ils ne sont pas les seuls à assurer la sécurité du château. Statues animées, démons japonais, le bestiaire classique des légendes nippones fait ici son show macabre, pour le plus grand plaisir des joueurs. Sans compter que le héros du jeu, Akechi, ne se bat pas qu'au sabre, mais pourra utiliser différentes techniques de combats ou de magie qu'il apprendra au cours du jeu, histoire de ne pas limiter le joueur dont l'une des principales joies dans Resident Evil était de trouver de nouvelles armes. Pour parfaire la réalisation et l'ambiance de ce nouveau titre qui promet déjà beaucoup, Capcom a fait appel à une équipe talentueuse, à savoir la plupart des responsables de Resident Evil 2. On retrouve donc l'équipe de scénaristes du studio japonais Flagship, ainsi que le même directeur d'équipe. Et pour couronner le tout et s'assurer de bonnes ventes au Japon, Capcom s'est payé les services de Kaneshiro Takeshi, le Allan Théo japonais, pour le doublage du héros. Disponible au Japon à la fin de l'année, ce titre sera, à n'en pas douter, un nouveau succès pour Capcom.

Resident Money

Avec Onimusha, Resident Evil 3 et Dino Crisis, Capcom possède dans son catalogue les trois jeux les plus attendus de l'année sur PlayStation, ce qui en soi est un exploit. Mais l'éditeur ne s'arrête pas là, puisque Resident Evil est aussi prévu sur beaucoup d'autres consoles, dont la Game Boy. Incroyable mais vrai, Capcom ne risque pas de manquer d'argent de sitôt.

VANDAL HEARTS 2

LE RETOUR DE LA STRATÉGIE SELON KONAMI

Editeur : Konami - Disponible au dernier trimestre 99

Unique en son genre, Vandal Hearts fera à nouveau parler de lui au Japon... mais aussi en Europe. Que les amateurs de stratégie se réjouissent.


Lorsqu'un combattant en frappe un autre, les points de dégâts reçus apparaissent au-dessus de sa tête.

Vandal Hearts, jeu de stratégie qui a fait les beaux premiers jours de la console, revient pour le bonheur des amateurs du genre. La bonne nouvelle est totale, puisque non seulement le jeu est annoncé pour le 15 juillet prochain au Japon, mais il est également prévu en France pour la fin de l'année 99 voire le premier trimestre 2000, dans une version intégralement traduite dans la langue de Racine. N'ayant aucun lien scénaristique avec le premier volet, le jeu propose quelques innovations intéressantes dans le principe du déroulement des tours de jeu. Comme à l'accoutumée, le soft met en scène un groupe d'aventuriers qui, dans un univers médiéval-fantastique, va devoir en découdre avec les forces du Mal. Contrairement à un Final Fantasy, Vandal Hearts 2 est un jeu de tactique. Pour gagner chaque bataille, le joueur devra commencer par déplacer toutes ses troupes sur une carte et les lancer dans le combat à tour de rôle en utilisant leurs diverses caractéristiques. Ainsi, par exemple, les archers pourront frapper au loin mais seront sans défense alors que les guerriers pourront aller au contact, mais seront vulnérables aux attaques magiques des sorciers qui eux-mêmes sont très fragiles lors des confrontations à l'épée, etc.



En phase de déplacement, la distance que peut parcourir un de vos hommes est délimitée par une aire de couleur.




Le grand nuage inonde l'armée adverse d'une foudre céleste et apocalyptique.

Konami et jeux de rôles

En plus de Suikoden 2 qui est prévu en version française pour la fin de l'année (voir notre compte rendu du salon E3), Konami nous annonce Vandal Hearts 2 intégralement traduit lui aussi. Après une période de vache maigre en ce qui concerne les jeux de rôles, le public français est à nouveau gâté avec ces deux titres, en plus de Final Fantasy VIII qui arrive chez nous en novembre prochain.



Désormais, les deux camps se déplacent en même temps, ce qui nécessite un grand sens de l'anticipation.

JOLIE STRATÉGIE D'ÉTÉ...

Comme vous l'aurez compris, il va falloir être un minimum stratège pour pouvoir gagner les batailles et progresser. Mais 1999 oblige, Konami maîtrise désormais la PlayStation et les graphismes un peu sombres du premier volet font place à une réalisation beaucoup plus poussée et à des graphismes bien plus fins. Tout comme dans Final Fantasy VII, les attaques les plus impressionnantes sont les sorts magiques et les invocations, prétextes à de nombreux effets graphiques de déformation, d'illumination d'écran et autres mystiques joyeusetés. Et contrairement au premier volet, les phases de combats, cette fois, se passent non pas en tour de camp (les gentils agissent, puis les méchants), mais en tour de vitesse. En gros, vous allez devoir prévoir le moment et l'endroit où se déplaceront les armées ennemies, et tirer sur la supposée localisation en espérant que l'ennemi s'y trouve, sinon c'est raté. Sans tactique et scénario mélodramatique, voilà les ingrédients de Vandal Hearts 2 qui, selon toute vraisemblance, devrait combler les adeptes de la discipline.



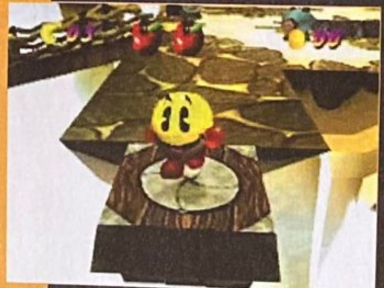
Par Dave Martinyuk



VOILÀ DEUX JEUX TRÈS DIFFÉRENTS CE MOIS-CI DANS LA JOLIE RUBRIQUE REMAKE. DU COTÉ DU PC, C'EST À L'HÉROIC FANTASY QUE NOUS NOUS INTÉRESSONS. L'ARRIVÉE D'UNE SÉRIE PHARE REPRÉSENTE TOUJOURS UN PETIT ÉVÈNEMENT. ET PUIS DU COTÉ ARCADE, LES NOSTALGIQUES SERONT HEUREUX DE RETROUVER UNE FIGURE BIEN CONNUE, JAUNE ET SOURIANTE...











CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Célébrissime série sur PC – avec plus de 3,5 millions d'exemplaires écoulés à travers le monde - Might & Magic fait une entrée remarquée sur PlayStation. Jeu de rôles classique à la base, M&M sera davantage orienté action sur console. A en croire 3DO, éditeur du jeu, le titre proposera un vaste panel de sorts magiques, des armes en tout genre et des environnements gigantesques dans lesquels vous n'avez pas fini de faire des rencontres.

Les développeurs de Crusaders of M&M ont voulu éviter les longues sessions de discussion, où le joueur reste passif. Cela permet de garder le joueur « éveillé », pour sûr, mais, en même temps, la trame du jeu, tout ce qui fait la richesse du scénario, en souffrira sûrement quelque peu. Il faut de l'action, toujours de l'action, que diable ! Commentaires de Trip Hawkins, président de 3DO : « Nous nous concentrons vraiment sur les meilleurs éléments présents dans les jeux d'action et de rôles du moment. Les fans des deux genres devraient être comblés. Ce sera un titre amusant et excitant qui méritera le titre de « jeu de l'année » que nous avons déjà remporté avec les précédentes versions sur PC. » Nous ne désirons que le croire...

PAC MAN WORLD

Il est des figures incontournables de l'Histoire du jeu vidéo. Il y en a des longilignes et plutôt bien foutues (Lara Croft), des musculeux habillés d'un kimono blanc (Ryu) et puis il y en a un, petit, rond et jaune, qui toise tout le monde du haut de ses 20 ans d'existence : c'est Pac Man. Le petit rondouillard flavescent (oui, je l'ai placé !) chasseur de fantômes nous revient dans une version remise au goût du jour. Namco nous avait déjà démontré que les « revivals » ludiques lui plaisaient bien, avec ses Namco Anthology, mais cette fois, un soin tout particulier a été accordé à cet invité de marque. Même si un mode classic vous invite à renouer des liens avec l'ancienne tradition du jeu 2D où – glop-glop ! – Pac Man pourchasse les fantômes de son air de pleine lune souriante, le renouveau est visible grâce à l'élaboration d'un tout nouvel univers en 3D. Cette fois, c'est dans un environnement plate-forme/aventure que vous évoluez, et les possibilités qui vous sont offertes sont évidemment plus grandes. Vous pouvez courir, sauter, attaquer des fantômes de différentes façons... On ne se moque pas de Pac Man pour son 20e anniversaire. Namco compte bien sûr sur toute la nostalgie attachée à un titre comme celui-ci, pour réussir à vendre ce dernier. Nous verrons à la fin de l'année si cela en valait la peine...

Par Jean Santoni

INTERDIT aux + de 18 ANS

Qui aurait cru que l'adaptation en jeu vidéo de Tarzan pouvait devenir un événement ? Les studios de Disney Interactive comptent bien faire de ce titre l'un des succès de fin d'année.

Editeur : Sony C.E. - Disponible en novembre 99



TARZAN

MOI TARZAN, TOI PLAYSTATION



Les responsables des animations se sont beaucoup inspirés des sports extrêmes pour certaines scènes... et de Pandemonium apparemment !





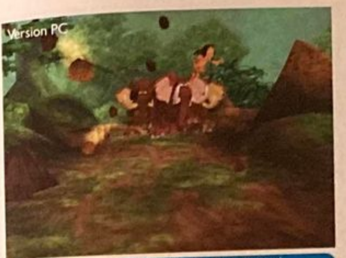
En octobre 1912, il y a très exactement 87 ans (le temps passe vite !), Edgar Rice Burroughs donnait naissance à l'un des héros les plus populaires de la planète. Allez, on vous donne quelques petits indices. Il est tout bronzé, il pousse des hurlements de choristes tyroliennes, il arbore fièrement un slip panthère, il ne s'est jamais coupé les cheveux, il adore les chimpanzés et passe son temps à se balancer de liane en liane.... Pfff, tu parles d'une devinette ! Trop facile, il s'agit bien évidemment de Tarzan. Depuis sa première apparition dans la publication All Story Magazine (Tarzan of Apes), on ne compte plus les bandes dessinées, les feuilletons radio (là, on les a dénombrés, il y en a eu très exactement 26 !), les séries télé et les films consacrés aux aventures de l'homme-singe. Honk ! Honk ! Aujourd'hui, à l'aube du deuxième millénaire, c'est au tour du géant Walt Disney de rendre hommage à ce héros mythique, en lui dédiant un dessin animé dont la réalisation a été confiée à Chris Buck et Kevin Lima. Un événement cinématographique prévu pour cet été aux Zétazunis qui sera, Disney oblige, soutenu par le lancement de toute une gamme de produits dérivés parmi lesquels un jeu vidéo ! Franchement, comment pouvait-il en être autrement ?



Des scènes de combats peu convaincantes. Une phase à revoir.

YOOOOOHIOHOH !!!!!

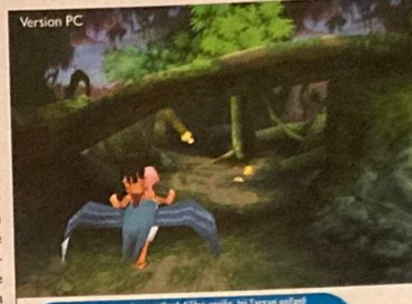
Développé par Disney Interactive, ce soft d'action entièrement réalisé en 3D (contrairement à Hercule qui, lui, était une sorte de mix 2D/3D) reprendra l'intrigue et les scènes fortes du dessin animé. Non seulement vous pourrez incarner Tarzan lorsqu'il n'était qu'un sale mioche et suivre son évolution jusqu'à l'âge adulte mais également entrer dans la peau de nombreux personnages secondaires comme, par exemple, Terk, son singe ou encore Tantor l'éléphant. L'autre atout de ce titre est de proposer une gameplay évolutif. En effet, au fur et à mesure de ses pérégrinations, Tarzan développera de nouvelles aptitudes qui lui permettront de s'adapter efficacement aux dangers de ce milieu hostile qu'est la « jongle ». Dans la version définitive, notre héros en slip disposera également d'une palette de mouvements particulièrement étendue. Actuellement, Tarzan peut nager, courir, escalader, se balancer de liane en liane, « grinder » avec ses pieds sur les troncs d'arbres, combattre avec une lance et, à l'instar du Bandicoot fou des Naughty Dog, chevaucher tout un tas de bestioles pas banales, notamment un cygne, un éléphant, Jane... heu, détendez-vous, je plaisantais ! Concernant le nombre de niveaux, Disney Interactive a vu large : 16 niveaux exotiques vraiment variés avec des phases de courses et de plates-formes (certains font penser à Pandemonium, d'autres à Crash Bandicoot), plus 4 niveaux bonus... dans le genre on a connu plus radin, non ?



Ça ne vous rappelle rien ? Crash Bandicoot of course !

DANS LA JUNGLE, TERRIBLE JUNGLE...

La version preview que nous avons eu la chance de voir au salon de l'E3 laissait augurer un jeu classique mais de qualité. A ce stade du développement, Tarzan tire parfaitement parti des capacités de la machine. Le jeu tourne en haute résolution, de nombreux effets de caméra à la Pandemonium dynamisent l'action et les développeurs sont parvenus à retranscrire fidèlement le rendu du dessin animé bien qu'on puisse reprocher à certains décors d'être un peu vides. Hercule ne nous avait pas déçus, là on se situe un cran au-dessus ! Plutôt rassurant, non ? Seul petit bémol, si la plupart des attitudes de notre héros sont « smooth » et parfaitement décomposées, Tarzan demeure encore un peu trop raide lorsqu'il combat. Mais bon, il reste encore un peu de temps à l'équipe de développement pour rectifier le tir. Logiquement, Tarzan ne devrait pas subir le même sort que Georges de la Jungle... vous savez, le tronc d'arbre.



Des niveaux qui promettent d'être variés. Ici Tarzan enfant « pilotant » une cygogne... un peu comme Niels Hoelgerson sauf que, lui, son truc, c'était les oies !

Un sacré mélange !

Quand Glen Keane (à qui l'on doit les animations de Pocahontas, Aladdin, Beauty & The Beast) a été contacté par Disney pour superviser les animations de Tarzan, il savait qu'il se devait de faire quelque chose de radicalement nouveau. Anecdote pour le moins surprenante, le snowboard, le skate et les sports extrêmes en général ont énormément inspiré Glen Keane ! On retrouve en effet dans les mouvements du héros des attitudes empruntés aux snowboarders, aux surfers et aux in-line skaters ! Keane et son équipe ont également beaucoup étudié les mouvements des bêtes sauvages. Panthère, léopard, serpent, gorille, chimpanzé et gibbon ont servi de base aux animations de l'homme-singe. Pour les cheveux de Tarzan, les graphistes ont pris comme modèle les dreadlocks des Rastafarai ! Le scénario, lui, reste fidèle à l'oeuvre de Burrouhgs. Il conte l'histoire d'un bébé adopté par une tribu de singes, qui, à l'âge adulte, va prendre conscience de ses origines et de sa nature humaine après un contact avec une expédition britannique. Néanmoins, le long métrage promet d'être assez éloigné de l'esprit des séries TV et des films avec Johnny Weissmuller. Dernière petite info, le thème principal du D.A. sera interprété par Phil Collins.

Par Dave Matinyuk

INTERDIT aux + de 18 ANS

Toy Story 2, le film, le jeu. Woody et Buzz reprennent du service pour tous les aficionados de la gamme des produits Disney. En attendant Mulan Story prévu pour novembre, les studios Pixar vous invite à découvrir un jeu d'action techniquement bluffant.

Editeur : Activision - Disponible fin 99/début 2000

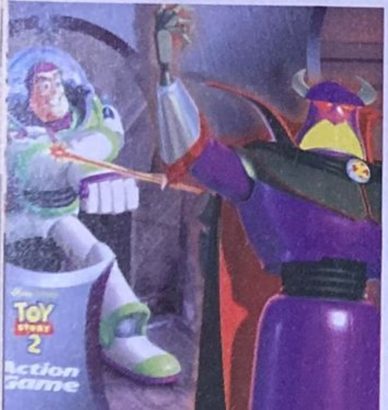
TOY STORY 2

BUZZ LIGHTYEAR & CIE


© Walt Disney/Pixar



Souvenez-vous. Toy Story. Woody, Buzz et Monsieur Patate. Premier véritable film entièrement réalisé en images de synthèse, Toy Story a marqué son époque et ouvert grand la voie à un genre désormais très apprécié. Un tel succès ne pouvait pas ne pas avoir de suite. Les studios Pixar se sont donc remis au travail et, quelques longues années plus tard, nous invitent à vivre de nouveau les aventures de ce peuple des jouets tellement original et attachant. Alors que le film Toy Story 2 est prévu pour Noël aux Etats-Unis, voici déjà qu'est annoncé le jeu. Commentaires de Mitch Lasky, vice-président d'Activision : « Toy Story 2 sera à coup sûr un des événements de la fin d'année. Nous sommes très excités à l'idée de travailler de près avec Disney Interactive dans le but de rassembler nos efforts marketings lors de la sortie du film. » Le jeu tiré du film reprendra bien évidemment plusieurs des scènes et des environnements inclus dans ce dernier. Ce sera un titre basé avant tout sur l'action et le divertissement. Il devrait plaire en priorité aux plus jeunes d'entre vous.



Vraiment pour les enfants

En plus du jeu d'action dont nous vous parlons ici, un autre titre Toy Story 2, sous-titré Activity Center, est prévu sur micro-ordinateurs PC et Mac. Destiné aux enfants de 4 à 8 ans, il leur propose différents mini-jeux basés autant sur les réflexes (pour se détendre) que sur la réflexion (pour faire plaisir à papa et maman).



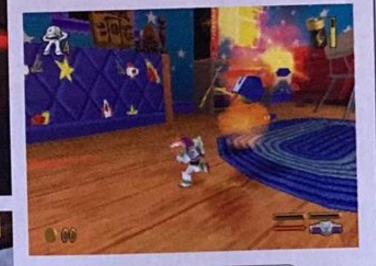
Il est également possible de créer des cartes ou des posters puis de les imprimer. Un poster de Woody dans la chambre de bébé, c'est plutôt sympa...



LE COW-BOY ET LE COSMONAUTE

Le scénario de Toy Story 2 n'a pas encore été totalement dévoilé. On connaît tout de même le ressort dramatique qui sert de point de départ à l'histoire. Woody le cow-boy est enlevé par un collectionneur de jouets anciens – car, il faut le savoir, Woody est un être de bois qui a de la valeur – et tous les autres jouets de la maison se lancent à sa recherche pour le délivrer. Buzz Lightyear en tête. Notre joyeuse bande part donc à l'assaut de multiple dangers qui, dans le jeu, seront divisés en sept étapes. Les armes et les objets mis à votre disposition sont de plusieurs natures : bottes anti-gravité, crochet pour s'agripper, bouclier cosmique, jet-pack de l'espace... Buzz possède une vaste panoplie de mouvements et de coups. Il est capable de courir, sauter, grimper, planer, balancer des rayons laser... Vous n'aurez pas l'impression de manipuler un jouet rigide mais un vrai petit personnage capable de tout faire ou presque (fait-il le café ?). Représenté à la troisième personne, le jeu vous autorise à passer en vue à la première personne lorsqu'il s'agit de viser quelque chose de précis (pour toucher un adversaire ou envoyer un grappin, par exemple). On ne sait pas encore si les autres personnages du film seront également sélectionnables, où s'ils ne sont là que pour vous aider par intermittence. On sait toutefois que, dans le combat final, Buzz affronte un grand méchant jouet du nom de Zurg accompagné de toute son armée de robots. La guerre des jouets est déclarée. Il faudra toutefois encore attendre de longs mois avant de la découvrir et de pouvoir y jouer.


© Walt Disney/Pixar



L'avis de Morgan, 9 ans

J'avais beaucoup aimé le film Toy Story. Si sa suite est aussi réussie, le jeu devrait quant à lui être excellent. Techniquement, il a l'air incroyable. Enfin des titres Disney sur PlayStation ! En dehors de Mickey Mania et Hercule, il n'y avait rien du tout jusqu'ici.



Par Julien Chièze

PLANETE RUSHES

Au mois de mai, normalement, nous assistons au grand retour des beaux jours. Les oiseaux chantent, les jeunes filles se promènent court vêtues et tout le monde redécouvre soudainement l'art de sourire. Cette année, eh bien vous l'aurez probablement remarqué, la pluie a remplacé les doux rayons du soleil. Pas de chance. Pourtant pas de panique pour les mordus de la PlayStation, car le dernier salon de l'E3 a apporté de quoi réconforter les plus pessimistes. Alors si le temps n'est pas encore à la fête, la fin d'année devrait être chaude. Très chaude.

Titus au secours d'Interplay

Nous nous imaginions Titus en pleine effervescence, tentant désespérément de sortir son arlésienne alias Superman. Pensez donc. En fait, puisque la version PlayStation semble en passe d'être abandonnée, hop vous voilà prévenus, Titus en a profité pour prendre le contrôle d'Interplay (Baldur's Gate, Stunt Copter...). Tout s'est déroulé très vite. L'éditeur américain à l'agonie cherchait en vain un éventuel repreneur et ce, depuis plusieurs mois. Lorsque soudain Titus s'est enveloppé dans sa large cape rouge et a volé au secours du groupe. Ainsi le 13 mai, la société française acquérait 57 % du capital d'Interplay . Dans la foulée, Herve Caen, co-fondateur et dirigeant de Titus, devenait président d'Interplay. Et, pour finir en beauté, un vaste plan de réorganisation sera déployé au cours du mois de juillet afin de rassembler sous une même bannière les trois sociétés Titus, Interplay et Virgin Interactive (elle-même dépendante d'Interplay). Voici donc la preuve qu'il est possible de fonder un groupe de renommée internationale sans même avoir à sortir de jeu de qualité, ou bien de jeu tout court. Etrange.

Infogrames s'attaque aux U.S.A.

Lorsque, comme Infogrames, on possède déjà la place de numéro un de l'édition et de la distribution de jeux vidéo en Europe, on ne souhaite plus qu'une chose : partir à l'abordage du nouveau monde ! Cela faisait un certain temps, en effet, que la société lyonnaise souhaitait tenter ce pari. Mais s'implanter sur un territoire aussi concurrentiel nécessite du temps et de nombreux préparatifs. Pourtant, cette fois-ci, en rachetant l'éditeur américain Accolade, Infogrames s'est définitivement lancé à l'offensive. Alors même si le choix d'Accolade pourra en laisser plus d'un perplexe, tant il est vrai que l'éditeur californien possède plutôt une réputation de looser, pour Bruno Bonnell, président d'Infogrames, l'optimisme est de rigueur. Ainsi la complémentarité du réseau de distribution (18 000 points de vente aux U.S.A.) et du catalogue de produits permet à Infogrames d'envisager un chiffre d'affaires de 150 millions de dollars aux Etats-Unis pour l'an 2000. Que voulez-vous, les stratégies commerciales et la qualité des jeux ne vont pas toujours de paire, le cas de THQ en est le plus flagrant exemple ! Espérons juste que son exemple n'inspire pas trop ses collègues.

La concurrence affûte ses armes

Ce mois-ci, l'E3 a apporté son lot de révélations et de surprises. Nintendo lève quelque peu le voile sur sa nouvelle console concurrente directe de la PlayStation 2 et Sega Europe annonce que l'offre Internet pour la Dreamcast sera gratuite. Des déclarations importantes dont nous vous résumons les grandes lignes.

La Nintendo 2000, nom de code : Project Dolphin

Le 13 mai, Howard Lincoln, président de Nintendo of America, dévoilait pour la première fois l'existence de la console nouvelle génération de la marque. Pour parvenir à concurrencer Sony, Nintendo a décidé de s'allier à IBM et Matsushita. Techniquement très comparable à la PlayStation 2, la Project Dolphin (le nom de code de la machine) est toutefois annoncée comme légèrement plus puissante que sa concurrente (normal...). Le support DVD a été aussi choisi et, contrairement à Sony qui reste muet à ce sujet, Nintendo a garanti qu'il sera possible de lire les films. Dernière info, et non des moindres, la console devrait connaître une sortie mondiale à la fin 2000. La guerre entre Sega, Nintendo et Sony peut donc reprendre. Mais en attendant de voir les consoles, n'oublions pas qu'à l'époque de son lancement, Nintendo avait annoncé qu'en quelques mois, la Nintendo 64 enterrerait la PlayStation. Depuis, le petit père Mario a sacrément déchanté.

Chez Sega, le Net est offert

Le même jour, donc le 13 mai pour ceux qui auraient du mal à suivre, Sega Europe annonçait qu'un accord venait d'être signé entre British Telecomunications, l'agence de service ICL, et Sega. afin de rendre gratuit l'accès à Internet via la Dreamcast. La Dreamcast qui sera disponible en France à partir du 23 septembre 1999 devient ainsi la première console à proposer une telle prestation. Le jeu en réseau sur console devient désormais une réalité et ce, pour le simple coût d'un appel téléphonique standard. Espérons toutefois que, dans un futur proche, des jeux utilisent véritablement cette option car, pour l'instant, au Japon, on dénombre moins de 5 titres Dreamcast exploitant l'accès Internet.

Le coin du Net

D'un certain point de vue, les jeux vidéo et la viticulture sont régis par une règle assez semblable. Il existe de bons et de mauvais crus. Mais là, faites-nous confiance, ce mois de juin risque de rester dans les annales ! L'E3 99 a refermé ses portes, mais l'excitation ne sera pas prête de retomber lorsque vous aurez découvert les vidéos que nous vous proposons. Une véritable brochette de chefs-d'œuvre tous genres confondus et un délice pour les yeux en perspective. Faites ronronner vos modems, astiquez votre lecteur de vidéo. L'E3 à domicile, vous en rêviez ? PlayStation Magazine l'a fait.

Gran Turismo 2

http://e3news.gamespot.com/e3news/e3space/0,1359,281,00.html

On ne présente plus la suite de la meilleure simulation automobile ayant vu le jour sur console. Gran Turismo 2, vous en entendez parler depuis des mois, vous l'attendez depuis près d'un an. Alors même si votre patience risque d'être mise à rude épreuve pendant quelques mois encore, les véritables aficionados, qui ont déjà encadré toutes les photos, pourront se faire une première impression grâce à ces quelques vidéos. Si après, vous n'arrivez plus à dormir sans votre Dual Shock et votre casque de course, c'est normal. C'est l'effet GT2 !



Resident Evil 3 Nemesis

http://e3news.gamespot.com/e3news/e3space/0,1359,214,00.html

Laissons parler les mots... Allez, relisez le titre cinq fois de suite en fermant les yeux. Voilà, très bien, les souvenirs des précédents Resident Evil resurgissent. Des zombis déchiquetés, des flammes ardentes, des cris d'effroi et surtout, surtout, le sourd battement de votre cœur qui résonne encore dans votre tête. Soyons francs, Resident Evil 3 Nemesis s'annonce comme le chef-d'œuvre du survival/horror. Un scénario fouillé, une aventure toujours plus effrayante et trépidante, une réalisation technique incroyable... C'est bon, téléchargez vite ces cinq vidéos et laissez le cauchemar commencer !

Omega Boost

http://www.gamefan.com/gmx/standardMEDIA.asp?game=999

Omega Boost est un jeu de tirs développé par Polyphony Digital, les créateurs de Gran Turismo. Un changement de décor et d'univers plus tard (fini les pannes d'essence et les dérapages contrôlés), vous vous retrouvez dans l'espace, incarnant un gigantesque robot militaire. Votre mission : rétablir la paix dans la galaxie ! En un mot, vous voici seul face à une horde déchaînée de redoutables pirates inter-sidéraux. Un titre techniquement assez abouti mais qui nous paraît trop classique dans le fond. En tout cas, ces vidéos vous permettront de vous forger votre propre opinion.

Parasite Eve 2

http://www.rpgamer.com/games/upcoming/pe2/movies-9180/pe2e3demo.mpeg

Alors que nous attendons toujours une éventuelle version européenne du premier Parasite Eve, Squaresoft a mis en chantier un second volet des plus prometteurs. La charmante Aya Brea reprend du service dans une aventure à mi-chemin entre Resident Evil pour l'ambiance et Final Fantasy pour les combats. Bien sûr, comme d'habitude, la qualité des cinématiques et la réalisation globale semblent exceptionnelles. Pour l'anecdote, les fans remarqueront probablement que les traits du visage d'Aya ont quelque peu changé. Miss Brea serait-elle la première héroïne de jeu vidéo à avoir eu recours à la chirurgie esthétique ?

Crash Team Racing

http://e3news.gamespot.com/e3news/e3preview/0,1361,1503,00.html

Crash Bandicoot 3 devait être le dernier titre de la série des Crash sur PlayStation. Il n'en sera rien puisque le marsupial déjanté reprend du service là où personne ne l'attendait : dans une course automobile ! Le look cartoon et la convivialité du jeu s'annonce comme les points forts d'un titre assez conventionnel. Jetez toutefois un coup d'œil, car les plus jeunes d'entre vous trouveront probablement là une source intarissable de divertissement.

Méfiez-vous des sondages

Le massacre de Littleton a marqué les esprits aux Etats-Unis et depuis, pas une semaine ne se passe sans que des débats ou autres événements ne soient organisés concernant les causes de la violence juvénile. Cette fois-ci, c'est au tour de The Young Miss Magazine de mener un sondage sur « les femmes et la violence dans les médias ». Ainsi sur les 100 adolescentes âgées de 13 à 19 ans interrogées, 77 % ont déclaré le contenu des films trop violent et 81 % celui des jeux vidéo beaucoup trop violent. Finalement, pour 50 % des sondées, les films et les jeux vidéo au caractère violent influencent négativement sur le comportement des adolescents... clap, clap, clap ! Voici typiquement le genre de sondage que les gens vont retenir (car il est fortement relayé sur Internet) mais qui n'a aucune véritable signification.
En effet, l'échantillon est bien trop restreint (ben voyons, 100 filles sur près de 260 millions d'Américains) et la population visée encore trop sous le choc du triste événement. La distanciation n'existe donc pas et les réponses reflètent en fait le matraquage médiatique actuel. Du grand n'importe quoi.

La boutique PlayStation

Un cinéma IMAX, des projections de films 3D, des attractions uniques mises au point avec la complicité de Jean « Moebius » Giraud, des restaurants gastronomiques, plus de 1 000 emplois créés... Eh bien, malgré les apparences, il ne s'agit pas de la présentation d'un nouveau parc d'attractions banal. En effet, le 16 juin prochain s'ouvrira, à San Francisco, un nouveau Sony Entertainment Center, baptisé Metreon, dont la particularité sera de proposer, outre les attractions citées précédemment, le premier magasin dédié uniquement à la vente d'articles estampillés PlayStation ! Près de 30 bornes interactives PlayStation, des centaines de jeux, des milliers de gadgets directement liés à la console... un centre commercial dans toute sa marketing splendeur en somme. On est jamais mieux servi que par soi-même !

Le chemin de croix de Sony

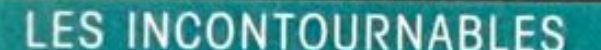
Depuis le lancement de la PlayStation en 1994 au Japon, Sony Corporation enregistrait, chaque année, une hausse sensible de son chiffre d'affaires global. Cependant, pour l'année fiscale 98/99, qui s'est achevée le 31 mars dernier, Sony a connu un effritement de ses bénéfices en retrait de près de 19 % par rapport à l'année précédente (une année record, il est vrai). L'activité PlayStation représentant désormais 40 % des résultats du groupe. Néanmoins, Sony redoute une baisse plus conséquente encore de son chiffre d'affaires pour l'année prochaine. Plusieurs phénomènes expliquent cette délicate situation, mais nous nous intéresserons plus particulièrement à deux d'entre eux. D'un côté, le marché de la PlayStation parvient à maturité et les ventes mondiales, à l'image du marché japonais, devraient commencer à ralentir, de l'autre, les coûts de développement particulièrement élevés de la PlayStation 2, une console qui ne verra pas le jour avant le début 2000 au Japon, vont peser lourds sur les comptes de la société. Le creux de la vague en attendant le raz de marée PlayStation 2 .

Sony refuse l'émulation, Acte III

Après plusieurs mois de lutte acharnée mais jusqu'à présent vaine, Sony vient enfin de marquer son premier point face aux sociétés créatrices d'émulateurs PlayStation ! Vous vous souvenez de Connectix et du Virtual Game Station ? Eh bien, le 22 avril dernier, un tribunal californien a fait droit à la demande de Sony en interdisant à la vente et à la distribution l'émulateur en question. Le tribunal a ainsi reconnu que la copie des « bios » de la PlayStation (l'équivalent du système d'exploitation d'un ordinateur) constituait un acte illégal portant atteinte aux droits d'auteur de Sony C.E. Résultat des opérations, Connectix devra donc remettre à Sony tous les exemplaires et toutes les œuvres dérivées qui s'appuient sur des biens de la marque. Un jugement qui, même s'il fut difficile à obtenir, devrait faire jurisprudence et condamner ainsi l'existence des émulateurs. Des émulateurs qui, en 1998, auraient fait perdre 10 milliards de francs à l'industrie du jeu vidéo ! Il était temps de réagir.

Les incontournables
Les plus attendus

Suite à l'E3 (voir notre compte rendu dans ce numéro), les plus attendus auraient pu accueillir de nombreux petits nouveaux, Fear Factor, Dino Crisis, Crash Team racing... toutefois, on se contentera ici des titres prévus pour les mois à venir et non pas des hypothétiques sorties de fin d'année. Voici donc le meilleur de la PlayStation en quelques images, et les quelques titres avec lesquels vous passerez vos prochaines nuits blanches.



LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU

Course auto



Gran Turismo
Editeur : SONY C.E.



Colin McRae Rally
Editeur : Codemasters



Driver
Editeur : GT Interactive



Gran Turismo 2
Editeur : Sony C.E.

Combat



Tekken 3
Editeur : Namco



Bloody Roar 2
Editeur : Hudson/Virgin IE



Street Fighter Alpha 3
Editeur : Capcom/Virgin IE



Rival Schools 2
Editeur : Capcom

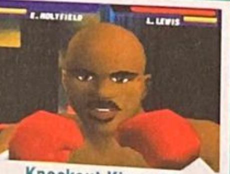
Sport



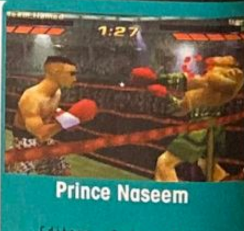
FIFA 99
Editeur : EA Sports



Yannick Noah All Stars Tennis'99
Editeur : Ubi Soft



Knockout Kings 99
Editeur : EA Sports



Prince Naseem
Editeur : Codemasters

LES INCONTOURNABLES — LE PLUS ATTENDU

RPG/aventure



Final Fantasy VII
Editeur : Squaresoft



Les Boucliers de Quetzalcoatl
Editeur : Sony C.E.



Wild Arms
Editeur : Sony C.E.J

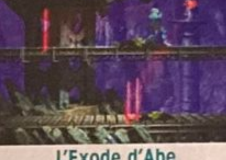


Final Fantasy VIII
Editeur : Squaresoft

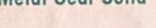
Action/aventure



MediEvil
Editeur : Sony C.E.




L'Exode d'Abe
Editeur : GT Interactive

Metal Gear Solid
Editeur : Konami

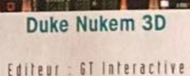


Soul Reaver
Editeur : Eidos

Jeux de tirs



Colony Wars Vengeance
Editeur : Psygnosis

Duke Nukem 3D
Editeur : GT Interactive



Exhumed
Editeur : Take 2 Interactive



Quake 2
Editeur : Activision

Plate-forme



Crash Bandicoot 3
Editeur : Sony C.E.



Spyro le Dragon
Editeur : Sony C.E.



1001 Pattes
Editeur : Disney Interactive



Croc 2
Editeur : Electronic Arts

Bizarre



Devil Dice
Editeur : Sony C.E.



Music
Editeur : Codemasters



Bust a Groove
Editeur : Enix



Um Jammer Lammy
Editeur : Sony C.E.

INTERNET

LE RIDICULE NE TUE PAS

Ce mois-ci, Jean Philippe, 8 ans, me demande comment faire pour : « Etre aussi drôle et aussi con tous les mois ». Il n'y a pas d'école pour ça. Déjà petit, on disait de moi que j'étais un vrai con, plus tard les gens mon appelé Ducon, puis ont fini par ne plus m'appeler du tout.

Implant à Malibu



Pas facile la vie de sauveteur sur les plages de Malibu. Un avion qui s'écrase à droite, une pieuvre géante à gauche, un peu plus loin un banc de requins mangeurs d'hommes, juste à côté une mine qui approche des côtes avec derrière un bateau qui prend feu. De quoi largement remplir la page officielle d'Alerte à Malibu. Avec des photos, de la vidéo et le forum des fans où l'on trouve des questions du genre : « C'est quoi la marque de l'huile solaire de David Hasselhoff ? », « Où peut-on se procurer les maillots de bain de la série ? », « Comment avoir les dents aussi blanches que Mitch ? », « Vous trouvez pas que Pamela fait super bien la planche ? », « Où est Kitt ? ».

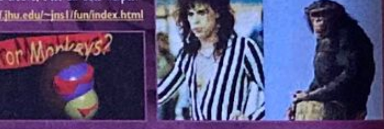
http://www.baywatch.com/

Paix et prospérité



Hier, lorsque j'ai appris que l'homme était en réalité un cousin éloigné du singe, j'ai pris une sacrée claque dans la gueule. Je suis dégoûté, moi qui pensais être la création d'une expérimentation extra-terrestre, un mélange entre un vénusien et une neptunienne... J'attendais l'apparition de mes pouvoirs extra-sensoriaux à ma majorité alienne (804 ans), je crois que je peux toujours courir. Du coup, mes écailles dans le dos me semblent suspectes, je vais peut-être prendre rendez-vous chez le médecin, ça se trouve, c'est un bête herpès.

http://jhunix.hcf.jhu.edu/~jns1/fun/index.html



Ti Ef Oine

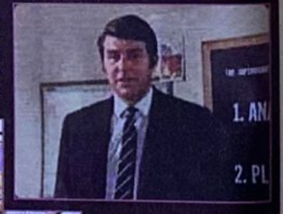


Hummm, ça sent bon l'argent Internet, alors du coup Monsieur TF1 se fait beau pour draguer la cyber ménagère de moins de cinquante ans en mettant entièrement à jour sa page web. Grâce à l'ordinateur tout neuf acheté au Téléshopping, elle va pouvoir se connecter à Internet et dépenser ses sous sur le site de TF1 (des stylos TF1, des peluches TF1, des lampes de poche TF1, des porte-clés TF1, des cassettes vidéo de TF1...). C'est marrant dès qu'on parle de TF1, on se sent comme bizarre. J'ai pas un drôle de goût dans la bouche. Mis à part le côté mercantile, le site est bien fait et vous y trouverez une mine d'infos sur la bourse, le sport et l'actualité.

http://www.tf1.fr

C'était vraiment très intéressant

Les « Messages à caractère informatif » diffusés en clair sur Canal+ dans Nulle Par Ailleurs à 20h22 ont désormais une page web. Vous pourrez consulter en ligne les meilleurs passages télé au format Real Audio ou mpeg, récupérer des fonds d'écran, des sons ou répondre aux questionnaires : « Suis-je un cadre de qualité supérieure ? ». Un grand pas en avant en matière de n'importe quoi.



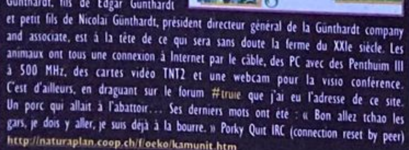


http://www.cplus.fr/html/npa/message/index.html



Meuuh fait la vache, clic fait la souris





Si j'étais une vache ou un porc, je crois que se serait la ferme idéale pour finir mes jours. Kaspar Günthardt, fils de Edgar Günthardt et petit fils de Nicolaï Günthardt, président directeur général de la Günthardt company and associate, est à la tête de ce qui sera sans doute la ferme du XXIe siècle. Les animaux ont tous une connexion à Internet par le câble, des PC avec des Penthuim III à 500 MHz, des cartes vidéo TNT2 et une webcam pour la visio conférence. C'est d'ailleurs, en draguant sur le forum #truie que j'ai eu l'adresse de ce site. Un porc qui allait à l'abattoir... Ses derniers mots ont été : « Bon allez tchao les gars, je dois y aller, je suis déjà à la bourre. » Porky Quit IRC (connection reset by peer)

http://naturaplan.coop.ch/f/oeko/kamunit.htm
















Par Vladimir Sebansky

ZIK

Elargissons encore le champ d'action de nos collections musicales, enrichissons notre discothèque, posons des fleurs sur l'autel du dieu éclectisme, jetons un œil à notre sélection des nouveautés qui valent le détour ce mois-ci.

LE DIEU DE L'ÉCLECTISME

Jamiroquai

Synkronized [S.M.A.L.L.]



Son nouveau single laboure allégrement les ondes radio en ce moment et raye joyeusement les écrans des chaînes de clips. On ne s'en plaint pas, le Canned Heat en question est furieusement dansant, gravement mélodique et diablement ultra-orchestré. Monsieur tête-de-buffle est donc de retour, pour notre plus grande joie. Avec un nouvel album, Synkronized, sans révolution mais bigrement efficace, tout ce qu'on aime chez Jamiroquai, toutes ses petites formules, ses feintes de cordes vocales, ses passements de jambes mélodiques et un sens terrifiant de la fête est là, et bien là, tout au long des 11 titres de l'album. Plus le son, le son nom de Dieu. En plus, tiens, du coup, c'est la promesse d'une nouvelle série de clips, série qui a donc commencé avec Canned Heat, où l'on pourra joyeusement admirer les pas de danse frénétiques et pointilleux du sieur Jamiroquai, un plaisir en cache toujours un autre.

Bogdan Raczynski

Samurai Math Beats [Rephlex]

Il y a deux mois je vous avais déjà dit le plus grand bien de ce monsieur au nom imprononçable : Bogdan Raczynski. Un polonais barjo qui venait de signer chez msieur Aphex Twin, sur le label Rephlex. L'album en question était le premier épisode d'une charmante sitcom en trois épisodes, ce mois-ci arrive le second : et c'est la joie. De l'orfèvrerie cinglée, rythmes compliqués frénétiques, secoués. Bruits zarbis qui s'enchaînent, bouts de samples, voix tirées de films obscurs l'ambiance joie bizarre est au rendez-vous. C'est presqu'inclassable, même si monsieur Bogdan pencherait plus pour une sorte de musique électronique jungle-isante à la sauce Aphex Twin. Peu importe les étiquettes, ce qui compte c'est la joie qui nous transporte quand on se prend ce Samurai Math Beats dans les oreilles. A ne point manquer, tout comme le premier volet, sûrement comme le troisième à venir.

Les Rythmes Digitales

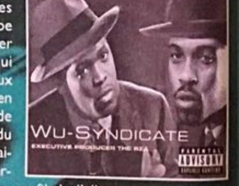


Darkdancer [Wall of Sound]

En guise d'introduction tiens, sachez que monsieur Rythmes Digitales est en interview PlayStation dans ce même numéro. Concentrons-nous un instant sur le joli prétexte qui se cache derrière tout ça, Darkdancer le nouvel album de monsieur Jacques alias Les Rythmes Digitales. Si par le passé (très récent, tout de même, monsieur Rythmes n'a guère plus de 21 ans) on nous avait habitués à des joujoux plus technoïdes, les 12 titres de ce nouvel album sont eux résolument pop. Mieux encore (pire ?) sérieusement ancrés dans une nostalgie étrange des années 80's. En effet, à la première écoute de ce Darkdancer on croisera le spectre de Madonna (période Material Girl, Like a Virgin), de Human Ligue et autres « artistes » pop newwaveux eigthies. Bizarre. Une étrange impression de déjà vu, de je ne veux plus les entendre s'empare alors de vous. Puis, lentement, à force d'écoutes et de coups d'oreilles, on sentira monter les quelques subtilités et les apports de monsieur Rythmes Digitales. En tout cas, un album au concept étrange, qui en déroutera plus d'un. Si vous voulez tenter l'expérience revival 80's…

Myalanski & Joe Mafia

Wu-Syndicate [PIAS/Wu-Tang records]



La famille Wu Tang Clan continue ses exactions. Au tour de Myalanski et Joe Mafia, deux vieux de la vieille, de livrer leur cargaison. Samples charmants qui tournent bien, débit impeccable des deux frères d'arme qui se passent le relais en douceur tout au long des 18 titres de l'album, rythmique métronomique : du hip hop convenu, sans surprise mais plaisant. Tradition oblige de nombreux intervenants viennent prêter leur tchatche au fil de l'album, on remarquera d'abord l'incontournable Ghostface Killah sur Bust a Slug, bien sûr, et l'on notera avec joie que le tout est produit par RZA, gage de qualité.

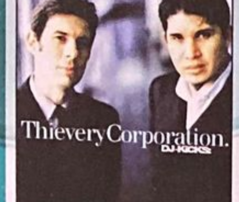
Dark Star

20/20 Sound [EMI]



Ils reviennent de loin, une bio en forme de traversée du désert lamentable. Ils reviennent de loin, mais ont bien fait d'insister, pour sûr, car ce 20/20 Sound est certainement ce qu'on aura entendu de mieux dans la jolie catégorie « groupe de guitares ». Et des guitares il y en a de partout, rapides, bourrées d'effets, de saturations et de larsens en tous genres, bien servie par une rythmique qui martèle et un chant énervé (la plupart du temps, Dark Star se permet de se calmer de-ci, de-là). Superbe surprise, superbe premier album bien rock british.

Thievery Corporation



DJ Kicks [Studio K7 !]

La collection classos DJ Kicks a déjà traîné ses pistes plus d'une fois dans notre charmante page. Rappelons qu'il s'agit d'une invitation aux DJ du monde entier, qui viennent faire leur compile et caser quelques morceaux inédits de leur cru à l'occasion. Au tour du duo Thievery Corporation de se prêter au jeu musical, et les deux gars de Washington le font avec un brio indéniable. Résultat, une compile mixée de titres excellents allant de la bossa à l'easy listening en passant par quelques touches orientales : des excellents Fun Da Mental à Jazzanova en passant par DJ Cam, Dual Tone ou Indian Vibes. Formidable.

Par Julien Chièze

La saga WipEout 4 ans de sensations extrêmes

Présent dès les balbutiements de la PlayStation, WipEout a immédiatement suscité l'engouement chez les joueurs. Son concept principal n'était-il pas des plus novateurs ? Probablement, mais son habillage unique et les sensations inédites qu'il procure lui ont permis de s'imposer comme le premier jeu « tendance » ! Une série à part que ses créateurs aiment qualifier de « subtil mélange entre jeu vidéo et soirée en discothèque ». Faites rugir les réacteurs, le départ pour la galaxie WipEout est imminent.

En septembre 1995, lorsque Sony décide de commercialiser sa PlayStation sur le territoire européen, le géant de l'électronique a tout à prouver. Face à lui, Sega et Nintendo dominent le marché et le retentissant échec de la Jaguar d'Atari, quelques années auparavant, avait prouvé qu'il était devenu particulièrement difficile de rivaliser avec le duo nippon. Ainsi, pour se différencier et tenter de s'imposer, Sony opte alors pour une politique audacieuse : la PlayStation s'adressera à un public de jeunes adultes ! Les jeux accompagnant le lancement de la console reflètent parfaitement cette philosophie et le public, attiré par cette nouvelle mentalité, plébiscite en masse des titres tels que Destruction Derby, mais surtout WipEout. Deux titres que nous devons aux équipes de l'éditeur anglais Psygnosis, (via réflection pour le premier) rachetées en 1993 par Sony. Un lancement réussi, cela se prépare plusieurs années à l'avance. Pourtant, en quelques semaines, un nouveau phénomène se produit. L'engouement suscité par WipEout surprend tout le monde. A cette époque, en Europe, on dénombre 1 WipEout vendu pour 2 PlayStation. La course futuriste de Psygnosis se hisse sans mal à la tête des charts pendant de longues semaines, s'affirmant ainsi comme le premier immense succès de l'Histoire de la PlayStation. Près de quatre années plus tard, la série ne s'est toujours pas essoufflée et fort de plus de 1,5 million de jeux vendus, un troisième volet s'apprête même à voir le jour. Pourtant, à l'origine, le pari pouvait paraître risqué…

PRISE DE RISQUE MAXIMUM

La naissance du projet WipEout remonte à mars 1994. Dans les locaux de Psygnosis-Liverpool, une jeune équipe, constituée de quatorze personnes dont trois graphistes et quatre programmeurs, élabore les premières ébauches du jeu. Le travail débute par le design des vaisseaux et la création des plans des circuits. Au départ, à l'image des story boards utilisés en cinéma, chaque idée est couchée sur papier et des maquettes sont mêmes réalisées. Petit à petit, l'univers techno-futuriste de WipEout prend forme. Cependant, il faudra attendre de longs mois avant que la première ligne de code ne soit inscrite, car, de leur côté, les programmeurs devaient encore tester les kits de développement de la PlayStation. Pour la petite histoire, Nick Burcombe, le concepteur du jeu, se rappelle que, bien que Psygnosis fut l'un des premiers éditeurs européens à recevoir les fameux kits en novembre 93, ces derniers ne furent utilisés, dans un premier temps, que pour réaliser des démos techniques pour s'amuser ! Mais bon, à un moment, les plaisanteries des graphistes durent









WIP3OUT, PREMIÈRES IMPRESSIONS

http://e3news.gamespot.com/e3news/e3space/0,1359,172,00.html

WipEout 3 n'arrivera sur PlayStation qu'en fin d'année. Pourtant, des vidéos circulent déjà sur le Net, pour se faire une petite idée de ce qui nous attend. Que les fans se rassurent, la vitesse et les sensations ne devraient pas manquer à l'appel. Pour le vérifier, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Bon film !

laisser la place à la programmation à proprement parler. Plus que la naissance d'un nouveau jeu, l'équipe de développement souhaitait faire de WipEout, un produit de divertissement majeur, au même titre que la musique et certaines tendances à la mode. C'est pour cette raison qu'il fut décidé de signer des accords avec de grands noms de la scène techno, pour la musique, et de s'allouer les services de la société The Designers Republic, pour la réalisation artistique. Comme le déclare un membre de Psygnosis « l'intention première était de placer WipEout dans le contexte d'un produit à la mode, d'en faire un jeu pour les nights-clubers. Le pari était périlleux car nous prenions le risque de nous fermer à une grande partie du public. Mais nous pensions que si nous parvenions à faire un jeu suffisamment « tendance », nous serions capables de toucher des gens réactifs et influents qui pourraient ensuite le transformer en ce phénomène que nous connaissons aujourd'hui. » Pour y parvenir, les développeurs ont alors l'idée d'inclure des éléments inédits dans une course traditionnelle. Rien que le cadre futuriste et le design très conceptuel visent à différencier WipEout de sa concurrence. Mais l'élément le plus important restait de griser le joueur, de lui faire ressentir des sensations de pilotage extrêmes. C'est pour cela que les circuits ressemblent parfois à de véritables montagnes russes et les côtes se révèlent en fait de véritables rampes de lancement permettant au joueur de planer au-dessus d'un gouffre pour rejoindre, in extremis, une autre portion de la piste. Enfin, pour maintenir l'attention du joueur et rythmer les courses, des armes aux superbes effets ont été incluses. La volonté des développeurs est simple, WipEout devait émerveiller, surprendre et griser le joueur en lui proposant des courses haletantes dans un univers futuriste détaillé. Vu l'accueil du public, l'objectif semble avoir été atteint. La réussite aidant, Psygnosis a poursuivi son aventure et l'a étendue au-delà du cadre de la PlayStation. Voici un bref passage en revue de tous les titres WipEout existants et en prévision.

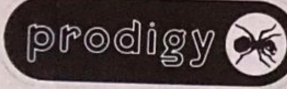
WIPEOUT ET LA MUSIQUE TECHNO, DEUX PHÉNOMÈNES INDISSOCIABLES



Voici le flyer qui était distribué avant chaque soirée du WipEout Tour. Des mini-concerts qui remportèrent un franc succès.



Une bonne idée et un design audacieux ne furent pas les seuls ingrédients déclencheurs du phénomène WipEout. En 1995, la mouvance techno commence à déferler sur l'Europe et, pour la première fois, le support CD de la PlayStation permet aux développeurs de Psygnosis de convier les plus grands DJ à la réalisation d'une B.O. inoubliable. The Chemical Brothers, The Prodigy, Future Sound of London ou bien encore Underworld se prêtent alors au jeu. Dans la foulée, un CD est édité par Virgin et commercialisé à l'échelle internationale. Si le pari semble audacieux, l'immense succès qui l'accompagnera n'en sera que plus significatif. Immédiatement, un public nouveau est attiré et, dès ses balbutiements, la PlayStation se démarque de la concurrence, elle devient la console des jeunes adultes ! Ainsi, tandis que la scène techno permet à WipEout de trouver sa véritable identité et de s'affirmer comme le véritable renouveau du jeu vidéo, le titre de Psygnosis véhicule à l'échelle mondiale une image positive de la techno. Des tournées seront organisées, des albums vendus par milliers, le succès est retentissant.

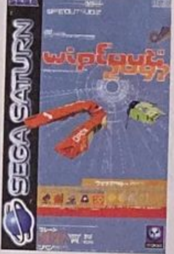


Le célèbre groupe The Prodigy a participé de manière active à la bande son de WipEout 2097. Preuve que, sur console, il est aussi possible de trouver autre chose que des musiques Bontempi. Ouf, enfin !

Note : Les dates indiquées le sont à titre indicatif, les dates de sortie d'une machine à l'autre étant souvent différentes.

WIPEOUT (PLAYSTATION, SATURN ET PC), SEPTEMBRE 1995

Lors du lancement de la PlayStation, en septembre 1995 en France, WipEout fait l'effet d'une bombe. En développement depuis mars 1994 dans les studios de Psygnosis basés à Liverpool, ce jeu de courses futuristes stupéfie le public qui, pour la première fois, constate l'énorme fossé séparant les consoles 16 bits et celles dites de « nouvelle génération ». Le changement fondamental est lié à l'apparition de la 3D temps réel qui, combinée avec la puissance des consoles 32 bits, permet aux développeurs de laisser libre cours à leur imagination. Les courses gagnent ainsi en dynamisme grâce aux parcours conçus pour procurer le plus de sensations possibles. Les pentes vertigineuses alternent donc avec de longs vols planés, tandis que la possibilité d'utiliser des armes pour se débarrasser des concurrents donne lieu à des effets visuels impressionnants pour l'époque. Ce premier WipEout comporte 12 parcours dont les 6 fameux circuits de la coupe Rapier. Et, bien que les différents modes de jeu soient assez limités, le plaisir et les poussées d'adrénaline sont au rendez-vous. La vitesse incroyable, le design résolument futuriste et la bande son réalisée par de grands noms de la scène techno (The Chemical Brothers, Orbital, etc.) se chargeront d'installer WipEout comme un jeu très « tendance » plébiscité par un public de jeunes adultes. WipEout offrait aussi, pour la première fois sur PlayStation, la possibilité d'utiliser le mode link. Les chanceux qui possédaient deux télés, deux PlayStation et deux jeux (ouf…) pouvaient donc s'affronter lors de duels acharnés. En mars 97, WipEout intègre la gamme Platinum.







La jaquette de la version Saturn de WipEout 2097. Pour chaque épisode, la version PlayStation sortait de longs mois avant ses équivalents Sega et PC. Malgré ses liens très étroits avec Sony, Psygnosis a toutefois toujours gardé une assez ample liberté d'édition.



WIPEOUT 2097 (PLAYSTATION, SATURN, PC), OCTOBRE 1996

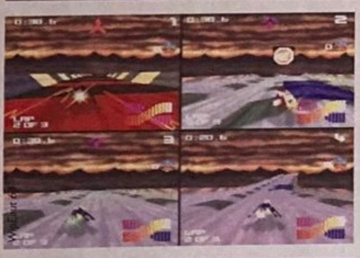
Fort du succès international remporté par le premier volet, Psygnosis décide de mettre en chantier une suite baptisée WipEout 2097 (soit un bond de près de 100 ans par rapport à sa date de parution). Bien évidemment, le principe reste identique, mais de nombreuses améliorations sont apportées sous la forme d'une hausse générale des éléments de jeu. A commencer par le nombre de pilotes qui passe de 8 à 15 concurrents. Notons aussi l'ajout de 6 nouvelles pistes et un redesign complet des effets des armes. Le mot d'ordre de WipEout 2097 est clair : spectaculaire ! Techniquement, le jeu gagne en finesse et en détails aussi bien visuels que sonores. La bande son techno compilant, cette fois-ci, les meilleurs morceaux de The Prodigy, Underworld ou Future Sound of London se révèle à nouveau fantastique et le CD audio édité pour l'occasion remportera lui aussi un certain succès. La maniabilité a été optimisée et il est désormais possible de se servir des rebords pour effectuer des dérapages contrôlés. Pourtant, c'est l'apparition d'une jauge d'énergie qui constitue la principale innovation. Ainsi, les courses deviennent un peu plus stratégiques et il paraît indispensable de procéder à des arrêts aux stands pour recharger sa barre d'énergie qui ne cesse de diminuer à chaque erreur de pilotage. Pour les fondus de vitesse et de sensations extrêmes, la classe Phantom a remplacé le championnat Rapier, tandis que la mystérieuse équipe chinoise des Piranha propose un challenge des plus corsés. Le niveau de difficulté apparaît alors insurmontable et seuls les plus casse-cou parviendront à voir le bout du tunnel. Pourtant, l'absence d'un réel mode deux joueurs s'avère assez décevant, surtout que, de son côté, le mode link ne fait pas du tout partie des habitudes des joueurs. Quoi qu'il en soit, ce second volet prolonge l'engouement du public pour une série qui devient culte sur PlayStation. En février 98, WipEout 2097 intègre la gamme Platinum.

WIPEOUT 64 (NINTENDO 64), DÉCEMBRE 1998

Même si cette version est la seule à n'avoir jamais vu le jour sur PlayStation, ce WipEout 64 peut se targuer d'être, à ce jour, le meilleur de la série. En Europe, Psygnosis commence à traverser une période de troubles économiques et décide de ne pas assurer l'édition de son produit phare sur la console de Nintendo, préférant déléguer ce rôle à Midway et à Infogrames. WipEout 64 mélange en fait la plupart des éléments rencontrés dans les deux précédents volets. Le design reste toujours aussi brillant et, techniquement, le jeu gagne en finesse et en fluidité d'animation. La vitesse devient alors réellement sidérante ce qui n'empêche pas la conduite de rester très technique (on notera le retour des aérofreins) ! En ce qui concerne les modes de jeu, le système des coupes cède la place à un mode challenge divisé en trois catégories : time trial, race et weapon (chacun proposant 6 épreuves). Mais c'est l'apparition d'un mode multi-joueurs inédit qui comblera – enfin – les fans. Ainsi, il est possible de s'affronter à deux, voire à quatre en simultané via un écran splitté. Les parties gagnent en convivialité et la durée de vie générale s'en trouve grandement augmentée. Cerise sur le gâteau, de nouvelles armes ont fait leur apparition, ainsi qu'un mode cyclone où les effets de ces mêmes armes sont boostés enfin, bien sûr, le circuit Piranha refait parler de lui. Assurément, WipEout 64 fait plus qu'honneur à une série amorcée près de 3 ans auparavant sur PlayStation.









WIP3OUT (PLAYSTATION), PRÉVU POUR SEPTEMBRE 1999

Le grand retour de WipEout sur PlayStation s'effectuera sans l'équipe responsable des précédents volets. En effet, à la fin du projet WipEout 2097, l'équipe principale quitte Psygnosis pour former la société Curly Monsters. Seul le designer en chef, Nicky Westcott, décide de rester, afin de former une nouvelle équipe. En novembre 98, le développement de WipEout 3 est lancé. Son véritable nom : Wip3out ! L'objectif annoncé a le mérite d'être clair : innover sans pour autant oublier les éléments qui ont fait le succès de la série et ce, en sollicitant la PlayStation à 100 % de ses capacités ! Au programme, entre autres, on devrait retrouver 8 nouveaux circuits (un mode miroir sera aussi ajouté) le tout en haute résolution, 3 équipes en plus des 5 disponibles dans WipEout 2097, 12 nouvelles armes dont 7 totalement originales, ainsi que des modes de jeu inédits comme le deathmatch… et le mode multi-joueurs ! Jouer à WipEout à deux sur un même écran, ce sera désormais aussi possible sur PlayStation. Un titre qui, même s'il reste dans la lignée de ses illustres aînés, devrait comprendre assez d'innovations pour satisfaire les accros du genre. Enfin, pour ceux qui voudraient en savoir encore un peu plus, ils peuvent se reporter au PlayStation Magazine n°31 dans lequel nous consacrions à WipEout 3 un reportage détaillé.

LA MODE WIPEOUT

Il est assez amusant de remarquer comment le succès peut parfois donner naissance à d'heureuses initiatives. Le principe du cercle vertueux en somme. En effet, face à l'engouement suscité par WipEout auprès des jeunes adultes, Psygnosis a décidé de mener des opérations marketing assez originales. Ainsi, dès le lancement du jeu, des bornes interactives ont été installées dans la plupart des boîtes de nuit anglaises en vogue. Bon alors, oui, je sais, en France, ce genre d'opérations bien sympathiques (si vous souhaitez vraiment être dans le « moove », il est préférable de dire « opé », c'est furieusement tendance) ne sont pas aussi répandues qu'en Angleterre, mais elles existent toutefois et devraient se généraliser avec le temps. Gardez espoir. Deux autres « opé » ont aussi été menées à l'échelon international cette fois-ci. Là, au moins, il n'y avait pas eu de jaloux. Il s'agissait d'un côté de la commercialisation d'un CD reprenant la B.O. du jeu, et de

DE L'INSPIRATION À LA CONSÉCRATION

C'est une certitude, WipEout n'a pas l'exclusivité des courses futuristes sur console. Il faut, en fait, remonter en 1991, pour découvrir le premier véritable ambassadeur du genre. Il s'agit alors de F-Zero sur Super Nintendo. Vitesse et sensations de pilotage extrêmes se côtoient avec maestria et le jeu deviendra l'une des références à son époque. En 1995, la PlayStation débarque en Europe accompagnée d'une poignée de titres parmi lesquels WipEout fait figure de petite merveille. Bien que fortement inspiré de la production de Nintendo, le jeu de Psygnosis parvient à se démarquer aisément. La recette fonctionne et, comme d'habitude, des clones voient le jour ! En 1997, Extreme G apparaît sur Nintendo 64 avec un principe calqué sur WipEout. La différence ? Les vaisseaux sont devenus des motos futuristes.

Alors là, on ne nous la fait pas ! En effet, mis à part le design, Star Wars Racer ressemble comme deux gouttes d'eau à un WipEout, en moins complet. Georges Lucas serait-il un accro des titres PlayStation ? Rien n'est moins sûr.



F-Zero sur Super Nintendo a visiblement fortement inspiré les développeurs de WipEout. On retrouve ainsi la plupart des éléments-clé de la série phare de Psygnosis.

Ensuite, de retour sur PlayStation, on retrouve un nouveau titre de Psygnosis dont nous vous parlions il y a peu : Rollcage (surnommé le « WipEout sur roues ») ! Courses futuristes, musiques techno-dance, effets pyrotechniques de folie, etc. Même si Psygno n'a que peu changé les ingrédients, le plaisir reste présent. Finalement, toujours dans la même veine, on découvrira bientôt, Star Wars Racer, un jeu de courses speedé reprenant l'univers du prochain film de Star Wars. Et nous nous limiterons aux jeux consoles car, sur PC, des titres tels que DethKarz ont aussi suivi la tendance. En attendant WipEout 3, on se rend compte que les bonnes idées ne meurent jamais. Espérons toutefois qu'elles ne finissent pas par lasser.

l'autre de l'édition d'une collection vestimentaire portant la griffe de WipEout. Pour cette occasion, un petit coupon avait même été glissé dans les boîtes de jeu, afin de pouvoir commander à sa guise T-shirt, bonnet ou bien sac à bandoulière. Quelle classe et chapeau pour le look ! Les jeux vidéo ne s'étaient jamais autant investis dans le secteur du produit dérivé et cette action permet d'expliquer pourquoi, au-delà du jeu, le nom de WipEout est rapidement devenu à la mode. Tout cela avait été prévu. Avec la sortie de WipEout 2097, en octobre 1996, le phénomène reprit de l'ampleur et Psygnosis poursuivit son action marketing intensive. Afin de franchir une nouvelle étape, le WipEout 2097 Tour fut organisé. Une caravane sillonna ainsi les routes européennes, s'arrêtant pour offrir un show aussi bien musical que ludique. Grâce à Psygnosis, les jeux vidéo et le milieu du spectacle s'unissaient enfin.

LORSQUE LE SUCCÈS SE TRANSFORME EN CAUCHEMAR

Près de quatre ans après les débuts de WipEout, la situation a radicalement évolué. Aujourd'hui la PlayStation domine largement le marché du jeu vidéo mondial, tandis que, dans son coin, Psygnosis vit ses dernières heures. Avant la PlayStation, Psygnosis ne représentait pas grand-chose aux yeux du grand public… Malheureusement, après avoir acquis ses lettres de noblesse et initié le phénomène de mode PlayStation, la société anglaise a connu une terrible descente aux enfers dont elle ne se remit pas. Triste constat. Pourtant, malgré la mort de la chouette - du moins de certaines de ces structures, le label restant présent - Wip3out verra bien le jour en fin d'année et, vu l'accueil qui lui fut réservé au dernier salon de l'E3, l'enthousiasme des joueurs ne semble pas être retombé. Preuve que, même dans l'industrie des jeux vidéo, les légendes ne meurent jamais.

LEE CARUS, CRÉATEUR DE WIPEOUT

PETITE NOTE DE DERNIÈRE MINUTE

Comme chaque année, pour clôturer en beauté le salon de l'E3, une mini-remise de prix est organisée, afin d'élire le meilleur titre de chaque catégorie. Bien évidemment, lorsqu'on parle de jeu de courses, immédiatement on se dit que « oui, mais bon, vous savez, c'est même pas la peine de vouloir lutter. Au final, c'est Gran Turismo 2 qui va l'emporter. » Eh bien, coup de théâtre, c'est WipEout 3 qui a décroché le titre honorifique de meilleur jeu de courses de l'E3 99 ! Une récompense décernée par les professionnels de la profession et qui laisse présager du meilleur sur l'avenir du prochain épisode de la saga WipEout.



Un fuselage fin et allongé, des pointes de vitesse vertigineuses… les dragsters cultivent la ressemblance avec les vaisseaux de WipEout.



Ces bolides plus proches de la fusée que de la voiture peuvent atteindre des pointes de vitesse de plus de 1000 km/h ! Des performances surréalistes.

La parole à Lee Carus, designer principal de WipEout et WipEout 2097 (le studio s'est séparé de Psygnosis pour former la société Curly Monsters et prépare actuellement un nouveau jeu de courses sur PlayStation baptisé Jet : X)

PlayStation Magazine : C'est un challenge que d'être amené à réaliser l'un des premiers jeux d'une console. Sony était exigeant ?

Lee Carus : C'est en nous inspirant de la culture anglaise contemporaine, de l'émergence des nouvelles technologies mais aussi de tous les jeux vidéo de notre enfance, que l'idée originale de WipEout nous est venue. Sony n'a donc exercé aucune forme de pression au cours du développement. En revanche, il était clair que nous nous devions de proposer un titre d'une qualité irréprochable pour le lancement de la PlayStation.

Pourquoi ce ton techno ?

Nous souhaitions réaliser un jeu qui pourrait procurer une excitation identique à celle éprouvée lorsque vous écoutez votre disque préféré, avec ses coupures, puis ses violentes reprises de rythme. En fait, WipEout représente un mix entre Powerdrome (jeu de courses d'Electronic Arts paru sur Amiga en 1989), Mario Kart et une bonne soirée entre amis.

Quel est l'aspect du jeu dont vous êtes le plus fier ?

Depuis longtemps, les joueurs attendaient une « nouvelle expérience de jeu ». WipEout est agréable à jouer et techniquement abouti, mais plus que tout, il est fun ! Pour chacun de nos jeux, nous voulions combler les attentes des joueurs en poussant la PlayStation dans ses derniers retranchements, ainsi qu'en explorant de nouvelles directions.

Certains vaisseaux ressemblent au design des chasseurs X-Wing de Star Wars ? Une simple coïncidence ?

La totalité du design des vaisseaux de WipEout 1 et 2 a été effectuée par Jim Bowers et Nick Burcombe. S'il existe une similitude avec Star Wars, cette dernière me semble donc fortuite. En revanche, il est certain que l'univers de la trilogie de Georges Lucas fait partie de la culture de nombreux de nos artistes.

Comment expliquez-vous le succès incroyable remporté par WipEout ?

Le succès vient toujours récompenser un bon jeu. Nous avons eu une bonne idée, relativement originale, et nous avons appliqué la recette au bon moment, sur la bonne console. Le contenu général de WipEout collait parfaitement à la volonté affichée par Sony de faire de la PlayStation une console à la mode et pour les jeunes adultes. Et n'oubliez pas qu'avant d'être développeurs, nous sommes des joueurs, et nous créons donc pour les joueurs.

DES VAISSEAUX ISSUS D'UN FUTUR IMMÉDIAT

Bien que les deux premiers épisodes de WipEout nous propulsent respectivement en 2052 et 2097, certains véhicules actuels seraient probablement déjà capables de rivaliser avec les vaisseaux futuristes imaginés par l'équipe de Psygnosis. Des accélérations stupéfiantes, des pointes de vitesse ahurissantes, un fuselage aussi dépouillé qu'aérodynamique, voici la fiche technique de n'importe quel dragster ou d'un des prototypes conçus dans un unique but : pulvériser tous les records de vitesse au sol ! A l'heure actuelle, le record en dragster est détenu par Kenny Bernstein, avec une pointe de vitesse de 412 km/h ! Impressionnant ? Pas tant que cela lorsqu'on connaît le record absolu réalisé par le britannique Andy Green et son prototype, le Thrust SSC, qui, le 15 octobre 1997, a réalisé une pointe à 1135 km/h dans le désert de Black Rock aux Etats-Unis ! Sidérant. Alors avec un peu d'imagination, il devient enfantin de transformer ces monstres de vélocité en vaisseaux directement issus de WipEout. Hop, vous ôtez les roues (vu à quoi elles servent, cela ne devrait pas poser trop de problèmes), vous installez deux, trois lance-missiles et il ne vous restera plus qu'à inventer un système anti-gravité pour que la fiction fusionne avec la réalité. Rendez-vous est pris pour 2052 !

IAN ANDERSON, THE DESIGNERS REPUBLIC

La parole à Ian Anderson, directeur et fondateur de The Designers Republic, chargé de la direction artistique des WipEout.

PlayStation Magazine : Quelles furent vos principales inspirations pour le design de WipEout ?

Ian Anderson : L'ensemble de notre travail a toujours été inspiré par l'art et la culture du Japon moderne. Ainsi, nous pensons que, pour le public occidental, l'influence de l'univers de Blade Runner et l'iconographie nippone sont associées à l'image d'un futur proche. Ce qui n'est pas le cas avec l'imaginaire de Star Trek ou Star Wars. C'est pour cette raison que nous utiliserons ce type de visuels pour Wip3out. Pour les joueurs, la société japonaise est perçue comme la société de consommation et de modernisme ultime. Son impact est donc immédiat.

Combien de personnes avaient été mobilisées pour l'occasion ?

Toute notre équipe a été impliquée dans le développement des précédents WipEout. Cependant, pour Wip3out, c'est Michael Place, l'un de nos membres en charge de WipEout 1 et 2, qui sera directement responsable du design et des nouveaux éléments graphiques. En ce moment, il travaille avec Nicky Westcott (le lead artist) à l'élaboration de la cinématique d'intro et des produits dérivés.

Psygnosis vous a-t-il laissé une totale liberté d'action ?

Nos deux sociétés sont totalement indépendantes. Psygnosis a fait appel à nos conseils, pour améliorer le contenu graphique de ses jeux. Nous n'avons donc souffert d'aucune restriction en matière de création. Et vu que Psygnosis souhaitait obtenir le plus d'idées de notre part, nous avons reçu carte blanche. Les éventuelles limitations restaient d'ordre technique.

Les capacités de la PlayStation vous ont donc limités…

Depuis le début, nous souhaitions faire tourner le jeu en haute résolution, pour affiner les détails. Ce sera désormais le cas sur Wip3out et nous en sommes ravis. Cependant, même avec l'arrivée de la PlayStation 2, il ne faut pas oublier que les designers resteront toujours à la merci de la technologie. Retranscrire l'imaginaire sous forme de pixels reste donc un défi. Il restera toujours difficile de réellement unifier imaginaire et technologie.

Comment considérez-vous le design général des jeux vidéo ?

En tenant compte des restrictions techniques actuelles, le design des jeux me semble correct, parfois même incroyable. Pourtant, on rencontre trop souvent les mêmes idées et je remarque un certain manque d'imagination. Plus d'attention devrait être apportée aux détails et les éditeurs devraient être plus audacieux. Avec l'apparition des consoles de nouvelle génération, il faudra prendre plus de risques.



Dans le CD de démos livré avec la PlayStation lors de son lancement, Psygnosis proposait plusieurs présentations de ses titres. WipEout occupait bien sûr une bonne place.



Avec Wip3out, les graphistes se sont littéralement surpassés. Chaque visuel correspond à une petite oeuvre d'art… plus ou moins abstraite toutefois.

Outre l'indispensable collection de vêtements, les albums collectors et les divers posters, c'est bien le vaisseau planeur qui fit le plus sensation. Maintenu en lévitation grâce à un habile système de forces magnétiques, cet accessoire hi tech à vraiment la classe.



RED BULL, SPONSOR DE L'EXTRÊME

Jusqu'à présent, Red Bull, l'une des principales marques de boissons énergétiques, se contentait de sponsoriser de grands événements sportifs, tels que la Formule Un via l'écurie Sauber Petronas. Mais comme nous l'a déjà prouvé Sony (sponsor de l'écurie Prost), de la Formule Un à un jeu PlayStation, il n'y a qu'un pas. Enfin, pour les meilleurs en tout cas. Aussi, après avoir vu WipEout et apprécié son image très moderne, les dirigeants de Red Bull ont immédiatement souhaité devenir les partenaires du second volet. Ainsi, grâce à sa forte personnalité, le titre phare de Psygnosis a su, en quelques mois, dépasser le rang de simple jeu pour devenir un produit à la mode, l'emblème du renouveau du jeu vidéo. Et puis, encore désolé pour ceux qui l'espéraient, mais non, Jean Alesi n'est pas un personnage caché dans WipEout.



Outre WipEout 2097, la société Red Bull sponsorise aussi l'écurie de Formule Un, Sauber Petronas. Une écurie dans laquelle Jean Alesi fait figure de leader.



WIPEOUT SENS DESSUS DESSOUS



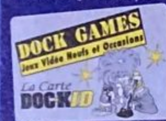
Vous prenez un jeu Psygnosis (Formula One ou WipEout), vous fabriquez une cabine sur vérins hydrauliques qui va bien… et hop, voilà le cockpit idéal pour des parties 100 % sensations extrêmes. A côté, le Dual Shock passe vraiment pour un jouet pour gamin !

Tout à commencé par un clin d'œil des développeurs. Sur la jaquette, on pouvait lire une inscription qui, traduite en français, s'approchait d'un : « Montée d'adrénaline, partenaire officielle de WipEout ». Simple argument publicitaire pour certains et véritable inspiration pour Thrillseekers International, une société spécialisée dans la confection de cabines sur vérins hydrauliques. Ainsi, après une rencontre avec des membres de Psygnosis, un habitacle fut réalisé, l'attraction était lancée en novembre 1998. Il s'agit, en fait, de jouer à WipEout 2097 avec la sensation d'être monté dans le cockpit d'un des vaisseaux. La cabine se soulève, réagit à chaque choc, vous secoue sévèrement et l'immersion devient alors totale. Malheureusement pour nous, cette spectaculaire attraction n'a pour l'instant pas été importée en Europe. Les amateurs de sensations vidéo-ludiques extrêmes devront donc se payer un voyage en Australie, en Chine ou bien aux Etats-Unis pour pouvoir en profiter !



DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH* VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.



DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT**



REDÉCOUVREZ CES DEUX HITS EN VERSION PLATINUM

HIT



Après le succès phénoménal de V-Rally, goûtez aux sensations uniques de conduite de V-Rally 2. Réalisme poussé à l'extrême, pilote et co-pilote animés, déformation et encrassement des voitures en temps réel... ! PSX

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

COLMAR
Passage St Martin
(Tél. voir minitel)

LORIENT 2 CENTER
C. Com. Continent
02.97.87.81.82

SENLIS CENTER
20, rue de l'apport au pain
03.44.60.07.79

CERGY PONTOISE
Gare RER St Christophe
39, rue de l'Abondance
(Tél. voir minitel)

NIORT CENTER
NOUVELLE ADRESSE 100m²
7, rue Ste Marthe
05.49.77.05.13

LIMOGES CENTER
15, rue du Consulat
05.55.12.16.12

BRUXELLES CENTER
41, rue Marché aux Poulets
(2) 514 67 37

NANCY CENTER
101, rue Saint Dizier
03.83.17.35.29

PAMIERS
12, rue Victor Hugo
(Tél. voir minitel)

GAP
55, rue Carnot
04.92.56.09.66

LILLE 2 CENTER
147, rue Gambetta
03.28.38.18.78

ANGOULEME CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
47, rue de Périgueux
05.45.94.43.15

ROUEN CENTER
124, rue Général Leclerc
02.32.08.03.03

AVIGNON CENTER
NOUVELLE ADRESSE 120m²
4, rue du Vieux Sextier
04 90 82 22 61

CHATEAUROUX
13, rue de la Poste
02.54.60.86.97

ST QUENTIN CENTER
Place de l'Hôtel de Ville
03.24.57.43.19



FRANCE

Magasin		Téléphone
ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
AIX en PROVENCE		Tél : 04.42.93.60.10
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER	NOUVEAU	Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BORDEAUX CENTER		Tél : 05.56.31.25.29
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIGNOLES		Tél : 04.94.72.05.45
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE	NOUVEAU	(consulter le minitel)
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX	NOUVEAU	Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR	NOUVEAU	(consulter le minitel)
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP	NOUVEAU	Tél : 04.92.56.09.66
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LE PUY en VELAY		Tél : 04.71.09.37.17
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MARSEILLE		Tél : 04.91.78.96.75
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
MELUN		Tél : 01.64.37.41.98
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTBELIARD		Tél : 03.81.91.00.52
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
MOULINS		Tél : 04.70.34.09.95
NANCY CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER	NOUVEAU	Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS	NOUVEAU	(consulter le minitel)
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.58
SALON DE PROVENCE		Tél : 04.90.56.61.21
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.24.57.43.19
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE		Tél : 03.82.53.51.11
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

Magasin		Téléphone
CHATEAU-GONTIER CLIP-CLAP		Tél : 02.43.70.37.45
VOIRON PAT' VIDEO		Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

Magasin		Téléphone
BRUXELLES CENTER	NOUVEAU	Tél : (2) 514 67 37

SUISSE

Magasin	Téléphone
GENEVE - CHARMILLES	Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS	Tél : 022.800.30.50
GENEVE - EAUX-VIVES	Tél : 022.700.83.83
GENEVE - MEYRIN	Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE	Tél : 021.329.04.14
SIGNY	Tél : 022.363.03.09
SION	Tél : 027.323.83.55
YVERDON LES BAINS	Tél : 024.426.58.00

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE
CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

Magasin	Téléphone
FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13
St DENIS de la REUNION	Tél : 02.62.41.98.24

DOCK GAMES RACHÈTE CASH* VOS ANCIENS JEUX



NEW

Incarnez Jean Cave, plongeur, sauveteur, et partez à la recherche de la MATILDA, un gigantesque paquebot ayant fait naufrage, cinquante ans auparavant aux larges des îles méditerranéennes, et ensemble vous ferez sans doute fortune... ! PSX

LEGACY of KAIN SOUL REAVER
PlayStation

TOP

La nouvelle génération de jeu en 3D Action/Aventure. Une histoire passionnante à l'atmosphère oppressante, Soul Reaver vous replonge dans l'univers du pays de Nosgoth. PSX



En incarnant Tanner, un flic infiltré dans la mafia, vous allez devoir accomplir une série de missions où vous aurez à faire preuve de vos talents de pilote pour vous sortir des rues étroites de Miami, des collines tourmentées de San Francisco, des immenses avenues de Los Angeles, ou encore des embouteillages New-Yorkais, avec à vos trousses toute la police de la ville. PSX





Depuis que Croc a été bani pour une autre dimension, le village des Gobbos s'ennui. Aidez-le à repartir dans de nouvelles aventures ! PSX





DUAL PACK
CONSOLE PLAYSTATION
+ 1 MANETTE ANALOGIQUE VIBRANTE
790F

DUAL SHOCK

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)

(2)MSE, 2,23f/mn

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES
Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale.

SI VOUS AVEZ UN PROJET OU SI VOUS SOUHAITEZ OBTENIR DES RENSEIGNEMENTS SUR NOTRE ENSEIGNE, ÉCRIVEZ NOUS À :
INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement - ** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer - DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées
(1) Promotions ... dans la limite des stocks disponibles.

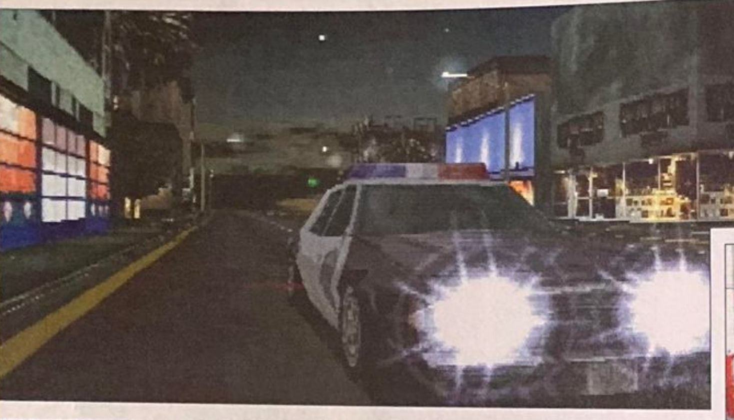
Par François Tarrain

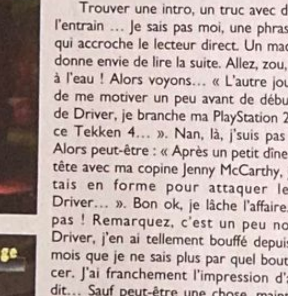
DRIVER

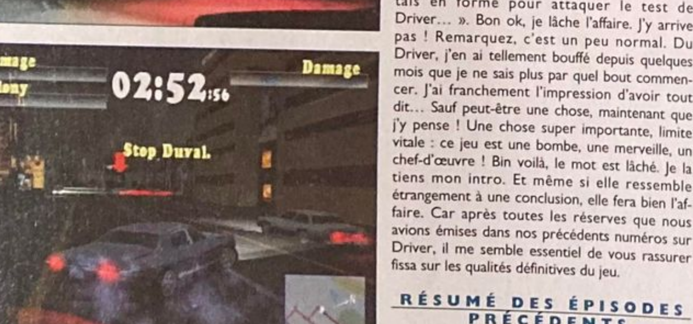
EDITEUR : GT INTERACTIVE • DISPONIBLE LE 25 JUIN 99

Avec Driver, les créateurs de Destruction Derby se sont lancés dans une entreprise périlleuse, qui aurait pu facilement tourner au vinaigre. Le projet semblait ambitieux, pour ne pas dire démesuré et l'issue plus qu'incertaine. Seulement voilà, c'était compter sans le talent de Reflections ! A force d'acharnement, les développeurs ont réussi à transformer l'essai. Le résultat ? Tournez la page...









Le burnout (bouton Rond) est très pratique pour effectuer des demi-tours rapides.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMU. DE COURSE-POURSUITE
EDITEUR	GT INTERACTIVE
DISTRIBUTEUR	GT INTERACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	3
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON FREDONNE À TUE-TETE LE GÉNÉRIQUE STARSKY & HUTCH

Trouver une intro, un truc avec du peps, de l'entrain … Je sais pas moi, une phrase magique qui accroche le lecteur direct. Un machin qui lui donne envie de lire la suite. Allez, zou, j'me lance à l'eau ! Alors voyons… « L'autre jour, histoire de me motiver un peu avant de débuter le test de Driver, je branche ma PlayStation 2, et je lance Tekken 4… ». Nan, là, j'suis pas crédible ! Alors peut-être : « Après un petit dîner en tête à tête avec ma copine Jenny McCarthy, je me sentais en forme pour attaquer le test de Driver… ». Bon ok, je lâche l'affaire. J'y arrive pas ! Remarquez, c'est un peu normal. Du Driver, j'en ai tellement bouffé depuis quelques mois que je ne sais plus par quel bout commencer. J'ai franchement l'impression d'avoir tout dit… Sauf peut-être une chose, maintenant que j'y pense ! Une chose super importante, limite vitale : ce jeu est une bombe, une merveille, un chef-d'œuvre ! Bin voilà, le mot est lâché. Je la tiens mon intro. Et même si elle ressemble étrangement à une conclusion, elle fera bien l'affaire. Car après toutes les réserves que nous avions émises dans nos précédents numéros sur Driver, il me semble essentiel de vous rassurer fissa sur les qualités définitives du jeu.

RÉSUMÉ DES ÉPISODES PRÉCÉDENTS

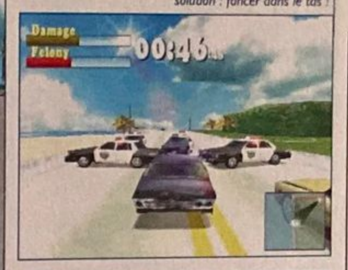
Développé par les Anglais de Reflections, à qui l'on doit la série des Destruction Derby, Driver est une simulation de courses-poursuites ayant pour cadre les années 70 aux Etats-Unis. Vous incarnez un certain Tanner, un flic infiltré dans la mafia, spécialiste de la conduite urbaine. Votre but : remplir 44 missions pour le compte de la pègre locale et vous attirer les faveurs des parrains du milieu. Voilà en gros, pour ceux qui auraient raté le début, la trame de fond de Driver.

Concrètement, lorsque vous débutez votre première partie, une petite séquence d'intro vous plante le décor. Tout commence comme dans un bon vieux polar. Votre supérieur hiérarchique vous convoque dans son bureau et vous explique ce qu'il attend de vous. En fait, il veut que vous fassiez ami ami avec les gros bonnets de la mafia, afin de découvrir toutes leurs combines. Un job « en sous-marin », très dangereux, mais qui vous apportera la gloire et la fierté d'avoir servi votre patrie ! En bon flic résigné, vous acceptez de relever le défi et partez sans broncher au casse-pipe.

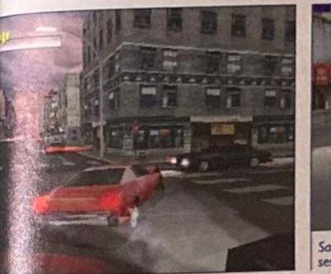
Mission périlleuse durant laquelle vous devez convoyer un chargement d'explosifs instable. Original et fun !



Le replay vous permet d'éditer les angles de caméra et de visionner votre course-poursuite sous tous les angles !



Les barrages sont parfois impossibles à franchir. Seule solution : foncer dans le tas !





San Francisco est sans conteste la plus belle ville du jeu, avec ses rues en pente et ses impasses glauques.

Premier objectif : gagner la confiance de vos futurs employeurs en faisant une éclatante démonstration de vos talents de conducteur. Direction un sordide parking souterrain, pour votre baptême du feu ! Cette première mission vous met directement dans le jus : en 1mn30, vous devez enquiller un certain nombre de « figures imposées » avec votre caisse : burnout, slalom, dérapages à 360°, demi-tour au frein à main, marche arrière… Le challenge est costaud et nécessite un bon timing. Mais comme vous êtes super doué, vous claquez cette mission assez rapidement. Dès lors, vous voilà prêt à entrer dans le vif du sujet.

Destination Miami, dans la chambre vétuste d'une petit motel discret. Arrivé sur les lieux, vous faites le tour de la pièce exiguë et tombez face à un répondeur téléphonique. Curieux, vous appuyez sur la touche play et écoutez le message qu'on vous a laissé. Un type a appris que vous assuriez grave au volant et vous demande d'aller cueillir un groupe de braqueurs à la sortie d'une banque. Rendez-vous dans Miami, à midi pétante. Let's go !

IMMERSION TOTALE

Vos premiers tours de roue dans Miami vous donnent un aperçu des qualités esthétiques de Driver. La ville aux proportions impressionnantes est parfaitement reproduite, dans ses moindres détails. Textures superbes, détails réalistes, circulation dense… Non, sans blague, on s'y croirait ! D'autant plus que le moteur 3D s'avère beaucoup plus abouti que nous ne l'espérions. Les bugs d'affichage ont été largement atténués par rapport aux versions précédentes, et même si le clipping (problèmes d'affichage tardif de certains éléments du décor) reste assez présent, il ne nuit en rien à la jouabilité. Bref, techniquement, Reflections a réussi un joli tour de force !

Votre balade dans Miami vous offre également un petit aperçu des qualités dynamiques de Driver. Au volant de votre caisse, vous enchaînez à tombeau ouvert les dérapages contrôlés et les demi-tours sur les chapeaux de roues. Le code de la route perd tout son sens, dans cette jungle de bitume, et vous pouvez en toute impunité jouer les chauffards in-



Los Angeles, la nuit. Au volant d'une voiture de flics volée, vous fendez les ténèbres grâce à vos puissants phares…

PURS SANGS

Voici un petit aperçu des nombreuses voitures, inspirées de vrais modèles, que vous aurez l'occasion de conduire. Chacune possède ses propres caractéristiques de résistance aux chocs, de vitesse (boîte automatique uniquement !) et d'adhérence. Ainsi, vous n'aurez jamais l'impression de conduire deux fois la même caisse et devrez adapter votre pilotage à chaque modèle.



















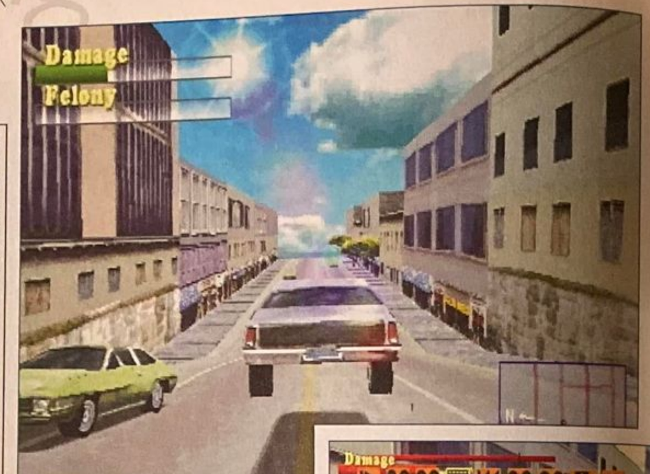
CONCOURS DRIVER



■ *GT Interactive organise, sur l'antenne d'Europe 2, un grand concours Driver. A partir du 1 juillet prochain, vous pourrez gagner, pendant une semaine dans l'émission radiophonique d'Arthur, le matin, un des 5 voyages aux States dans une des villes du jeu. Suivra un week-end spécial Driver avec, en dotation, un cadeau fabuleux : une Ford Mustang 1967 refaite à neuf par un professionnel. Excellent !* ■



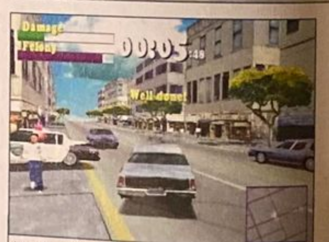
PLONGEZ EN APNÉE DANS LES BAS-FONDS DE LA CORRUPTION AVEC TANNER, LE FLIC INFILTRÉ



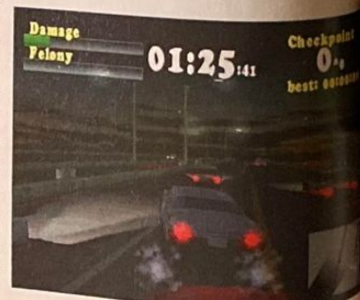
A San Francisco, vous effectuerez des bons énormes. L'occasion de juger les qualités des modèles physiques de voitures.

conscients ! Mais attention, si une voiture de flic repère vos infractions, elle vous prend en chasse dans la seconde. Par contre, si vous la jouez bon père de famille, genre je m'arrête aux feux et je respecte les priorités, les forces de l'ordre ne vous inquiéteront pas. Tout ça pour dire que l'Intelligence Artificielle des véhicules composant la circulation, comme celle des flics, sont quasiment impossibles à prendre en défaut ! Leurs réactions s'avèrent d'une logique à toute épreuve (ou presque, certaines voitures de flics se cartonnant entre elles...), et elles participent énormément à la sensation de réalisme et de cohérence qui règne dans Driver !

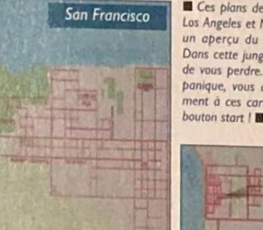
Dans la peau de Tanner, vous vivez une véritable aventure, servie par un scénario complexe mettant en scène de nombreux protagonistes secondaires. Cette trame touffue est perpétuellement illustrée par de longues séquences vidéo (malheureusement d'assez médiocre qualité), au fil desquelles vous plongerez toujours plus profondément en eaux troubles. Ainsi, après avoir rempli les missions se déroulant à Miami, vous découvrez les rues escarpées de San Francisco, puis les longues highway de Los Angeles, pour terminer votre périple sur les artères bouchées de New York. Durant ce road movie sauvage, vous devez en découdre avec les malfrats locaux, les forces de l'ordre ou les indics véreux... La difficulté des missions va crescendo, et si les premières ne posent aucun problème, les choses changent du tout au tout lorsque vous débarquez à Frisco. Circulation de plus en plus dense, flics aussi nombreux qu'hargneux, timing serrés, missions bien balèzes (comme convoyer une caisse d'explosifs, ambiance Le Salaire de la Peur), les surprises sont nombreuses et on ne s'ennuie pas une seule seconde ! Bref, la petite « flamme » qui manquait à Driver pour devenir réellement un excellent jeu est finalement présente : un challenge intéressant et de l'imprévu !



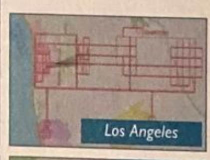
Le radar en bas à droite de l'écran vous indique votre position, la direction à suivre et la présence de flics dans les parages.



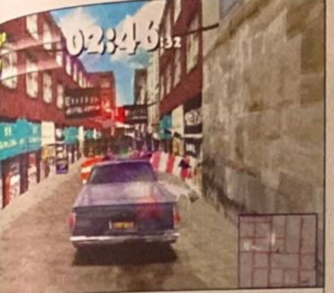
GLOBE TROTTER



■ *Ces plans de Miami, San Francisco, Los Angeles et New York vous donnent un aperçu du gigantisme des villes. Dans cette jungle, vous risquez parfois de vous perdre. Si c'est le cas, pas de panique, vous avez accès à tout moment à ces cartes en appuyant sur le bouton start !* ■







De nombreux objets jonchent les ruelles, mais ils ne vous stopperont pas pour autant dans votre élan.

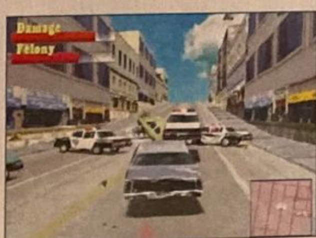


Les flèches rouges surmontant certains véhicules signifient que vous devez les prendre en chasse.

NOBODY'S PERFECT

Le pro du paddle, fans d'arcade, comme le néophyte trouvera son bonheur dans cette simulation de courses-poursuites d'un nouveau genre. Cependant, on peut reprocher à Driver un certain nombre d'imperfections, voire d'oublis. On regrettera donc amèrement l'absence d'un mode multi-joueurs ! Impossible de se tirer la bourre avec un pote dans les rues de San Francisco ou de Los Angeles. Cela est d'autant plus dommage qu'une telle option aurait méchamment rallongé la durée de vie du produit. Car le mode story ne présente pas une longévité infinie. Sur les 44 missions présentes, vous n'aurez besoin d'en finir que 26 pour voir la fin du jeu. Si le cœur vous en dit, vous pourrez certes recommencer l'aventure à zéro pour mater les deux autres dénouements possibles. Mais, à force, la lassitude risque de s'installer. Dès lors, il vous restera les mini-jeux secondaires ou encore la possibilité de mettre en scène vos propres replays... Autant de petits « extras » qui ne compensent pourtant pas l'absence d'un mode deux joueurs !

Autre sujet à critique, les gros ralentissements dans l'animation qui surviennent lorsque le nombre de voitures à l'écran est trop important. Dans ces moments - heureusement très rares - la conduite devient quasi impossible et super énervante ! Cependant, ces quelques défauts ne sont que des broutilles face aux incroyables qualités ludiques de Driver. Votre petite escapade en compagnie de Tanner vous procurera des sensations fortes et des souvenirs impérissables !



Remake de la scène culte des Blues Brothers : un enchevêtrement de voitures de flics bonnes pour la casse.



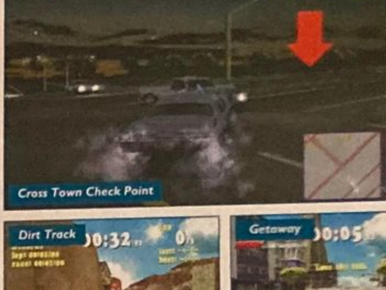




Lorsque votre voiture se retrouve sur le toit, c'est la fin de la mission !

LES MINI-JEUX

■ *En marge du mode story, Driver propose six mini-jeux plus ou moins funs, parfaits pour apprendre à maîtriser le style de pilotage. Le plus drôle reste le survival dans lequel vous devez lutter contre une horde de flics acharnés et résister à leurs assauts le plus longtemps possible. Beaucoup plus peace, les « cross town check point » et trail blazer où vous devez rallier des points sur la carte en un temps limité. Enfin, les modes pursuit, getaway et dirt track sont assez anecdotiques et ne présentent que peu d'intérêt...* ■











POUR QUEL PUBLIC ?
Pour tous les fondus de courses-poursuites et de jeux d'arcade ultra-funs, amoureux de belles mécaniques et des années 70.

DRIVER - 369 F



Critère	Note	Commentaire
DESIGN	7	Villes fidèlement reproduites et design des voitures réussis. Vidéos moyennes.
ORIGINALITÉ	9	Le concept de simulation de courses-poursuites scénarisée est novateur.
MUSIQUE ET SON	8	Bruit du moteur, brouhaha urbain et musiques seventies très réussis.
JOUABILITÉ	8	La jouabilité est exemplaire et la maîtrise du pilotage ne pose aucun problème.
DURÉE DE VIE	7	Un bon joueur finira Driver assez rapidement, mais y reviendra avec plaisir.
TECHNIQUE	7	Vu le gigantisme des villes, la PlayStation s'en sort très honorablement.

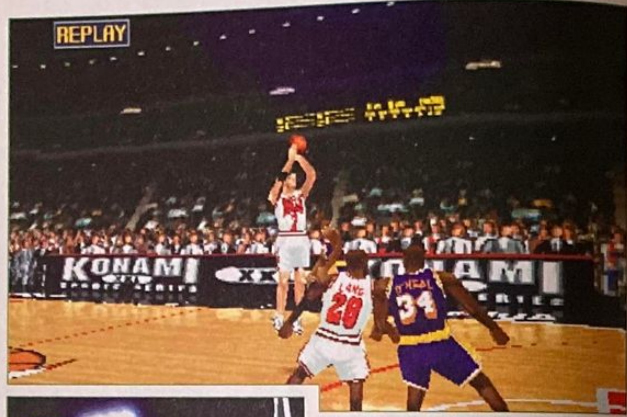
NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ

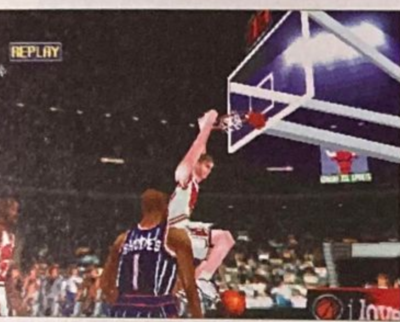
8 Emballés par son concept, mais sceptiques devant son intérêt global, nous en étions arrivés à douter des qualités de Driver... Jusqu'à ce que nous recevions une version définitive. Là, nos inquiétudes ont fondu comme neige au soleil. Driver est beau et original, mais aussi super fun et bourré de surprises ! Une valeur sûre.

LE COMPARATIF : AUSSI AMUSANT QU'UN DESTRUCTION DERBY 2, UNIQUE EN SON GENRE.

Par Jean Santoni

Konami est en parfaite symbiose avec la saison de NBA. C'est le début des plays-off et l'éditeur lâche dans les bacs l'édition 99 de NBA Pro. Quelle coordination ! Problème : EA Sports assure le spectacle depuis le mois de novembre. Y a pas à dire, la vie est vraiment trop injuste...







EDITEUR : KONAMI
DISPONIBLE EN JUIN

NBA PRO 99





Nous vous le disions le mois dernier, le basket américain n'est plus vraiment ce qu'il était. La saison régulière a été écourtée de trois mois et trente jours (soyons précis), pour cause de lock-out (les joueurs ont passé une bonne partie de l'hiver à faire la grève pour contester le plafonnement de leur misérable salaire !), Mr Jordan a pris sa retraite, les Chicago Bulls ne participeront pas à ces 53e plays-off (34 défaites pour 12 victoires, ça fait mal !), ni les Sonics d'ailleurs, les L.A Clippers (avant derniers de la conférence Ouest) ont mis 30 points aux Utah Jazz (3e de la conférence Ouest), les San Antonio Spurs enfin partent favoris après un début de saison catastrophique (6 victoires pour les 14 premières rencontres)... Pour résumer, c'est un peu le chaos dans les rangs de la NBA. Voilà pour votre culture personnelle. Ça ne mange pas de pain, c'est éducatif et surtout ces petites infos vous permettront de briller avec classe et panache dans les salons mondains de France et de Navarre.

La motion capture est réussie, quel dommage que l'action ne soit pas plus nerveuse.

FICHE TECHNIQUE

GENRE	SIMU. DE BASKET AMÉRICAIN
EDITEUR	KONAMI
DISTRIBUTEUR	KONAMI
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	WATCH OUT BABY !



UN FAUTEUIL POUR DEUX

Cette année, à défaut de participants, le titre de meilleur jeu de basket américain va donc se jouer entre le mastodonte EA Sports et Konami. Deux concurrents sur le marché de la simulation





Le dunk contest : idéal pour tester votre mémoire visuelle et vos capacités psychomotrices.

de basket, du jamais vu. Même Sony n'est plus de la partie. C'est à se demander si le fameux lock-out évoqué un peu plus haut et le départ du père Jordan n'ont pas eu une influence directe sur la motivation des éditeurs. Autre constat qui tend à confirmer ce manque d'intérêt pour le basket virtuel, Konami ne s'est pas franchement cassé la tête. Avec cette édition 99, l'éditeur joue sans aucun complexe la carte de la réactualisation. Les innovations pourraient effectivement se compter sur les doigts de la main d'un mec qui se serait servi d'une tronçonneuse pour se couper les ongles ! C'était aussi le cas de NBA Live 99, c'est vrai, mais d'un point de vue esthétique, le soft d'EA Sports était parvenu à se démarquer efficacement de la précédente édition. Là, on éprouve quand même comme une désagréable impression de déjà vu.

UN SOUPÇON DE NOUVEAUTÉ

Plutôt que de revoir le moteur de jeu en profondeur, les développeurs ont préféré enrichir le gameplay de trois petites nouveautés. La première est le Dunk Contest. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un concours de dunk : en gros, on court comme un fou vers le panier pour effectuer un smash monstrueux sur l'arceau. Plutôt sympa comme idée et surtout totalement inédite. En termes de jouabilité, ce mode de jeu est assez particulier. En effet, vous ne contrôlez pas votre joueur de la même façon que dans un match. La première étape consiste à choisir le degré de difficulté d'exécution du dunk. Il en existe cinq au total. Ensuite, une combinaison de touche (ex. : carré, rond, rond, croix, carré) s'affiche en bas de l'écran pendant un laps de temps. Bien sûr, plus le degré de difficulté est élevé et plus cette combinaison sera complexe (ça peut aller jusqu'à 11 touches !). Au coup de sifflet de l'arbitre, l'affichage disparaît et vous disposez grosso modo d'une demi-seconde pour reproduire la commande en pianotant frénétiquement sur le pad. Si vos doigts et votre mémoire n'ont pas cafouillé, le joueur exécute automatiquement un dunk de tueur. Sympa, mais un peu limité. La deuxième nouveauté concerne le système de défense. Dorénavant, il suffit de presser la touche triangle pour que votre défenseur marque à la culotte l'attaquant. Plus besoin d'utiliser le pad directionnel. Une assistance qui permet de moins paniquer en défense. Pour clore ce chapitre innovation, les contacts entre joueurs sont gérés de façon réaliste : si un défenseur vous bloque pendant votre course, vous perdrez vos appuis. Ce système permet d'éviter le bourrinage « j'utilise un joueur et je vais dunker » et de privilégier un jeu de passe construit. Bien vu.



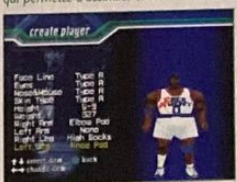
EA SPORTS WINS

Bien qu'inattaquable sur son contenu (on retrouve tous les modes de jeu habituels), sur l'aspect tactique du gameplay (impossible de gagner sans soigner la circulation du ballon), sa jouabilité et l'Intelligence Artificielle des adversaires, le titre de Konami souffre néanmoins d'un manque flagrant de speed, de nervosité assez peu représentatif des matchs de NBA. Une impression renforcée par une ambiance sonore carrément mollassonne et un habillage austère à souhait (toujours pas de pom-pom girls à la mi-temps). En clair, côté spectacle, ce n'est pas encore tout à fait ça. Une faiblesse que les fans de basket ricain risquent de ne pas laisser passer.

BLASÉ ?



Un concours de dunks, un concours de paniers à trois points... On est tous d'accord, c'est devenu extrêmement difficile d'innover en matière de basket et plus généralement de simulation de sport. Malgré ce triste constat (il faudra sûrement attendre la PlayStation 2 pour être à nouveau surpris), NBA Pro 99 a le mérite de ne pas trahir les canons du genre, aucun mode de jeu n'a été oublié : saison, play-off, création de joueurs, transfert, all star. Tout y est. N'empêche qu'on aurait bien aimé quelques sets tactiques supplémentaires, des petits schémas explicatifs pour les néophytes et pourquoi pas un mode entraînement qui permette d'assimiler toutes les subtilités de ce sport, mais bon, les développeurs de XXL Sports ne se sont pas trop cassés la binette. Innover, ça coûte des sous, ça prend du temps, ça demande du travail. Ce n'est peut-être pas ce qu'il y a de plus rentable pour un jeu de basket... (gros soupir). ■







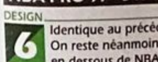
UN MANQUE DE PATATE DÉMOTIVANT



Des collisions entre girafes gérées de façon réaliste.

POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui n'aiment pas le feeling de NBA Live 99 d'EA Sports.

NBA PRO 99 - 349 F



Critère	Note	Commentaire
DESIGN	6	Identique au précédent volet. On reste néanmoins un cran en dessous de NBA Live 99.
ORIGINALITÉ	4	Hormis le concours de dunks et le système de défense. R.A.S.
MUSIQUE ET SON	4	Le point noir du jeu. Les spectateurs et le commentateur font la sieste.
JOUABILITÉ	7	Les commandes sont intuitives, on regrettera la lenteur des actions.
DURÉE DE VIE	7	Des modes très complets, une bonne difficulté et un gameplay assez technique.
TECHNIQUE	6	NBA Pro 99 ressemble au précédent volet. Aucun bug, belle motion capture.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ : 6
NBA Pro 99 n'est pas une mauvaise simulation, mais son manque de patate gâche l'aspect technique du gameplay. Il est aussi trop proche, en termes de réalisation, du précédent volet. Une belle démonstration de réactualisation sportive.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN QUE NBA LIVE 99, AUSSI BIEN QUE NBA PRO 98 !

Par Jean Santoni

Après un Ridge Racer 4 particulièrement décevant, Namco ne faiblit pas un seul instant et revient à la charge avec cette fois un petit jeu de tennis surprenant de fun, de convivialité et de technicité. Comme le dit si bien ma tante Fifine, la simplicité parfois, ça a du bon. Démonstration.



En mode bomb smash, si la balle arrive sur vous quand le compte à rebours atteint zéro vous perdez un joueur. Amusant 5 minutes...





Les jeux de tennis n'étant pas aussi populaires qu'on aurait pu l'imaginer, Namco a décidé pour ce deuxième volet de Smash Court Tennis (le premier était sorti au mois de novembre 96 !) de « s'offrir » l'image d'une tennis-woman. Le géant nippon semble avoir compris un truc. En Europe, voyez-vous, quand on colle la tronche d'un sportif sur la boîte d'un jeu, les choses vont tout de suite beaucoup mieux. Ça se vend, quoi. Et puis il y a la concurrence du jeu des Smart Dogs, Yannick Noah All Star Tennis' 99, qui demeure à l'heure actuelle une référence sur PlayStation. Mieux vaut par conséquent avoir des arguments de choc si l'on souhaite atteindre ses objectifs.

UN SOURIRE COMMERCIAL

C'est donc au tour d'Anna Kournikova de jouer les « hôtesses d'accueil » (on évitera par politesse le terme potiche). Il faut reconnaître que sur ce coup-là, Namco a plutôt bien assuré. Dans le genre appeau à chalands, on ne pouvait décidément pas trouver mieux sur la scène du tennis féminin international ! A mon humble avis ceux qui ont proposé Arantxa Sanchez comme ambassadrice, ont dû être licencié dans la minute ! Sans avoir la prétention de jouer les experts en marketing, ce ne sont pas les résultats d'Anna qui ont motivé ce choix. Mademoiselle Kournikova est toujours 20e au classement mondial de l'ATP et elle n'est pas encore parvenue à remporter un tournoi majeur. Bref elle a un peu de mal à s'imposer. Non, en fait, elle est bonne, mais autrement ! Ses cheveux sont blonds comme du maïs Géant Vert, elle est russe, âgée de 19 ans, les yeux revolvers, ses formes sont harmonieuses (1m73 pour 55 kg)... mmmh, je continue ?

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

EDITEUR : NAMCO
DISPONIBLE EN JUIN



A quatre l'action reste lisible et ne souffre d'aucun ralentissement.

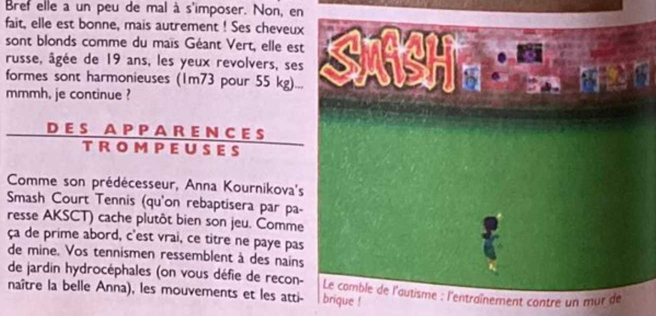
FICHE TECHNIQUE

GENRE	JEU DE TENNIS
EDITEUR	NAMCO
DISTRIBUTEUR	SONY C.E.
NOMBRE DE JOUEURS	1 À 4
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	4
CONTINUES	INFINIS
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRÈS UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON MATE EN BOUCLE LES VIDÉOS D'ANNA...

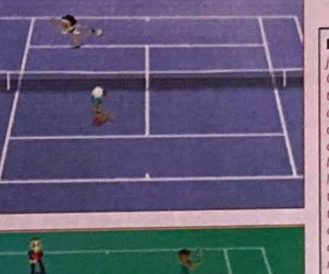
DES APPARENCES TROMPEUSES

Comme son prédécesseur, Anna Kournikova's Smash Court Tennis (qu'on rebaptisera par paresse AKSCT) cache plutôt bien son jeu. Comme ça de prime abord, c'est vrai, ce titre ne paye pas de mine. Vos tennismen ressemblent à des nains de jardin hydrocéphales (on vous défie de reconnaître la belle Anna), les mouvements et les attitudes bien que corrects ne sont pas non plus particulièrement stupéfiants de réalisme et l'extravagance des thèmes graphiques pourra rebuter les amateurs de jeux de tennis « sérieux » allergiques à ces niaiseries nippones. Bref, en termes de réalisation, le titre de Namco à un petit métro de retard et supporte assez mal la comparaison avec Tennis Arena ou Yannick Noah All Star Tennis'99. Mais bon c'est un style et c'est voulu... même si ce n'est pas particulièrement vendeur sur notre bon vieux continent. Cependant, les joueurs ne doivent pas s'arrêter à ces simples considérations esthétiques. En ce qui concerne le gameplay, AKSCT joue indiscutablement dans la court des grands. Il n'a d'ailleurs pas grand-chose à envier aux productions des Smart Dogs. Ici, pas de victoire sans maîtrise. Le jeu est très technique et c'est ce qui fait sa force. Difficile en effet lors des toutes premières parties de ne pas se prendre une raclée contre l'ordinateur ou contre un joueur expérimenté. Il faut vraiment apprendre à placer sa balle, à gérer ses placements et à bien anticiper, le timing étant nettement plus rigoureux que dans le précédent opus. Plutôt pas mal pour un petit jeu d'arcade, non ? D'autant qu'il y a largement de quoi s'amuser.





Le comble de l'autisme : l'entraînement contre un mur de brique !









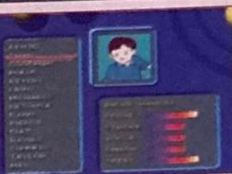
LA TOTALE

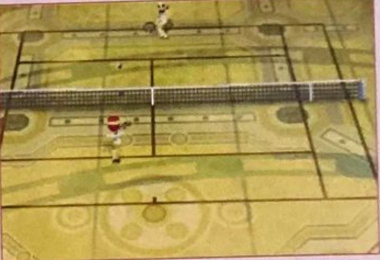
AKSCT propose en effet une large panoplie de modes de jeu. Pour permettre aux néophytes de se familiariser avec les subtilités du jeu, les développeurs ont d'abord eu la bonne idée d'intégrer un mode entraînement extrêmement bien conçu. Ce dernier comprend deux types d'épreuves ; l'une est consacrée à la maîtrise des lifts, lobs amortis, volées, coups droits et des placements, l'autre aux réflexes (vous jouez contre un mur de brique, pas évident !). Deux tournois sont également disponibles : le Street Tournament qui se déroule dans des endroits farfelus (centres commerciaux, temples, etc.) et le Grand Chlem. Là, les rencontres auront lieu sur des surfaces classiques (terre battue, pelouse, bitume). A l'instar de Yannick Noah All Star Tennis, le mode smash blast donne la possibilité à deux joueurs de se balancer des balles explosives à la figure. Anecdotique. Enfin, vous pourrez jouer en double en compagnie de 3 humains ou, si vous êtes autiste, de 3 joueurs gérés par le CPU. Petite déception, le mode aventure délirant présent dans la version japonaise est tout simplement passé à la trappe. J'en connais qui ont eu la flemme de faire les traductions ! Dernier grief : il est impossible d'interrompre une partie sans faire reset. Franchement c'est lourd. Pour le reste, nous sommes en présence de l'un des meilleurs jeux de tennis toutes machines confondues. Comme quoi, il ne faut pas se fier aux apparences...

J'AI PAS FINI !

■ Outre ses nombreux modes de jeu, Anna Kournikova's Smash Court Tennis a également l'avantage de disposer d'un large panel de tennismen. En tout, on en compte 24 : 12 filles, 12 mecs, comme ça, il n'y aura pas de jaloux. Sachez toutefois, qu'hormis la belle Kournikova, vous ne retrouverez aucune autre star du tennis international. Eh oui, les licences, ça coûte du pognon. Tous ces personnages ont bien évidemment des caractéristiques distinctes qui influeront de manière significative sur votre style de jeu. Etrangement, si Anna est une joueuse équilibrée, ce n'est pas la plus puissante du jeu. Pour éclater votre adversaire, orientez plutôt votre choix vers Rogers, Renzo ou Summers (une vraie tueuse à la volée). Petit clin d'oeil amusant, lorsque vous disputez le Street Tournament, vous rencontrerez Yoshimitsu, l'Alien de la série Tekken. Ils sont vraiment trop délires chez Namco... ■







14 courts de tennis pour le moins fantaisistes. On aime ou on déteste.

LA BELLE ET TROP DISCRETE ANNA KOURNIKOVA EN GUEST STAR



POUR QUEL PUBLIC ?
Pour ceux qui ont trouvé Yannick Noah All Star Tennis'99 trop sérieux.

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS - 349 F

Critère	Note	Commentaire
DESIGN	6	Des graphismes rigolos dans le plus pur style nippon.
MUSIQUE ET SON	7	Des bruitages réalistes qui contrastent avec la niaiserie des graphismes !
DURÉE DE VIE	8	Une bonne difficulté en tournoi et un jeu vraiment convivial.
ORIGINALITÉ	5	Le mode training est vraiment bien conçu et les courts sont franchement délirants.
JOUABILITÉ	8	Les commandes sont intuitives. Le timing nécessite toutefois de l'entraînement.
TECHNIQUE	5	Rien de transcendant. Bonne fluidité et absence totale de bugs.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ
7 Sans en atteindre le réalisme, le titre de Namco rivalise avec Yannick Noah AST'99 en termes de plaisir de jeu. Les parties sont intenses et conviviales, le challenge est à la hauteur... AKSCT remplit largement son contrat. Ne vous arrêtez pas à l'esthétique particulière du jeu.

LE COMPARATIF : MOINS BIEN RÉALISÉ QUE YANNICK NOAH AST'99 MAIS TOUT AUSSI INTÉRESSANT À JOUER.

Par Julien Chièze

Jusqu'à présent aucun éditeur n'avait souhaité défier Resident Evil sur son terrain. Ce pari audacieux, Sunsoft l'a relevé avec Hard Edge. Un titre que les fans d'action/aventure ne risquent pas de s'arracher.





Malgré les prévisions apocalyptiques de Nostradamus, la Terre avait franchi sans encombre le cap du troisième millénaire. Pourtant, suivant la tendance amorcée dès le milieu du vingtième siècle, la violence n'avait cessé de croître. Désormais, l'industrie de l'armement dominait l'économie planétaire. Nous étions en 2046. Comme d'habitude, les forces de police revenaient exténuées de leurs patrouilles nocturnes… sans se douter qu'un drame se nouait au sein de la gigantesque tour Togusa. Cet imposant édifice renfermait le siège de la société Machinery Gear Corporation, une entreprise spécialisée dans la recherche aérospatiale, en tout cas, voilà ce que ses employés s'efforçaient de faire croire. Bien évidemment, la vérité était tout autre. La course à l'armement constituait en fait l'unique objectif de la société, ce qui enchantait certains groupes paramilitaires. Ce matin-là, les brigades d'intervention spéciales avaient capté un S.O.S. en provenance de la tour. La nouvelle se répandit comme une traînée de poudre : des terroristes avaient investi les lieux et pris en otage les scientifiques qui s'y trouvaient. Immédiatement des troupes de choc furent dépêchées sur place et l'assaut pu être lancé. Quelques heures plus tard, tout contact avec les forces d'intervention était perdu. La tour semblait avoir été le théâtre d'un effroyable massacre. Pourtant, une lueur d'espoir brillait encore car deux membres de l'équipe avaient finalement survécu.





Ce monstre est la copie conforme des lickers dans Resident Evil… en version ridicule !

HARD EDGE

EDITEUR : SUNSOFT
DISPONIBLE EN JUIN



FICHE TECHNIQUE	
GENRE	ACTION/AVENTURE
EDITEUR	SUNSOFT
DISTRIBUTEUR	INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEURS	1
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ	1
CONTINUES	SAUVEGARDES
MEMORY CARD	OUI (1 BLOC)
SON EN	STÉRÉO
APRES UNE DEMI-HEURE DE JEU	ON TROUVE LES ENNEMIS VRAIMENT TROP RIDICULES.

SUR LES TRACES DU MAITRE

Dès les premières images d'Hard Edge, il paraît évident que les développeurs se sont amplement inspirés de Resident Evil. Voici donc un nouveau jeu d'action/aventure et sa célèbre alternance entre énigmes et carnages en règle. On retrouve aussi une représentation graphique constituée de décors fixes et pré-calculés sur lesquels se déplacent des personnages tout de 3D revêtus. Avouons-le franchement, la réalisation globale s'en tire plutôt bien et l'absence de bugs d'affichage notoire permet d'entrer dans le jeu avec un bon a priori. Autre agréable surprise, l'équipe de Sunsoft n'a pas commis la lourde erreur de bêtement plagier le chef-d'œuvre de Capcom. Ainsi au fil de l'aventure, on prend conscience des différences, la première d'entre elles étant qu'Hard Edge s'adresse à un public plus jeune que celui visé par Resident Evil. Un public préférant les coups spéciaux et l'univers manga, à l'horreur brute et aux passages gores. Ici l'atmosphère s'approche donc de celle d'un dessin animé. Les héros possèdent un look très nippon avec les habituels clichés dans le genre gros yeux globuleux, coupes de cheveux délirantes ou bien encore super tatouages sur le visage, histoire de se la jouer mec vraiment trop cool. On se situe bien loin de la tenue stricte d'un Chris Redfield. L'ambiance générale est bâtie sur ce même principe. Ainsi vous n'apercevrez jamais d'environnements ni de spectacles particulièrement effrayants. Autant vous prévenir, ce n'est pas avec Hard Edge que vous ferez vieillir votre pauvre cœur. Les surprises et autres sursauts, hum, comment dire… il n'y en a presque pas ! Un peu dommage tout de même, mais bon, ce n'est visiblement pas le but que voulez-vous.





Les coups spéciaux sont accompagnés d'effets lumineux de fête foraine.



Un exemple d'énigme. L'une des bonnes surprises du jeu.

LE SOUFFLÉ SE DÉGONFLE

Pourtant derrière ses allures de petit jeu sympatoche, au fil de l'aventure, on se rend compte qu'Hard Edge se trouve parasité par d'innombrables défauts. Ainsi, comment ne pas pester lorsque vous rencontrez des ennemis aussi amorphes que des limaces se prélassants au soleil et aux apparences parfois assez grotesques (merci le robot policier obèse et bleuâtre). Tant que vous ne pénétrerez pas dans leur champ de vision, vous aurez beau faire ce que vous voudrez, ils n'attaqueront pas. Ensuite, les combats se déroulent soit en utilisant vos armes de manière conventionnelle, soit en exécutant des coups spéciaux. Oui, vous ne rêvez pas, Hard Edge prend des tournures de jeu d'arcade ! Ainsi, grâce à de simples manipulations, vous effecturez de terribles uppercuts ou bien de vengeurs coups de pieds retournés. Malheureusement, cette bonne idée perd vite de son charme tant les combats se révèlent laborieux car répétitifs et peu précis. La difficulté majeure provient en fait des problèmes de jouabilité. En effet, les héros réagissent de manière trop soudaine, virant sur eux-mêmes à la moindre touchette sur le pad. Le tout manque cruellement de dosage et vu que les angles de caméra n'offrent pas toujours la vision idéale, on se retrouve parfois bêtement piégé. Rageant, surtout que cela ralentit considérablement le rythme de jeu qui déjà ne s'illustrait pas par un dynamisme foudroyant. Finalement et même en faisant l'impasse sur la bande son complètement inappropriée qui vous foudroie sur place les derniers restes d'ambiance, eh bien Hard Edge se révèle assez décevant. Un petit jeu facile d'accès mais qui pèche par un sérieux manque d'ambiance, de rythme et de personnalité. Un titre dont on fait trop vite le tour, en somme.



Ils ont emmené le Professeur Howard.

LES BONNES SURPRISES

■ *Vous l'aurez compris Hard Edge nous a plutôt déçus. Pourtant ne vous y trompez pas, certains aspects du jeu méritent qu'on s'y attardent quelque peu. A commencer par les énigmes qui, bien qu'assez simples dans l'ensemble, se révèlent assez originales pour ce genre de softs. Vous trouverez donc des puzzles mathématiques, des exercices de rythme et d'autres sollicitant vos réflexes. En un mot, cela nous change des « et hop je pousse deux statues pour obtenir le médaillon bidule », même si l'on retrouve aussi ce type d'exercice super intello. En somme, la plupart des énigmes représentent des mini-tests de Q.I. interactifs. Bien agréable. La seconde bonne idée réside dans la possibilité de diriger plusieurs héros lorsque ces derniers sont séparés. Si au départ de l'aventure vous ne pourrez alterner qu'entre Alex et Michelle, par la suite, la jeune Rachel et le puissant Burns vous rejoindront. Deux équipes se formeront alors sans jamais se rencontrer ou en de rares occasions. Le scénario veut en fait, qu'à distance, chaque équipe s'aide mutuellement. Par exemple, en rétablissant le courant, l'équipe A permettra à l'équipe B de progresser en ouvrant des portes jusqu'à présent hermétiquement scellées. Bien vu. Seul petit reproche : il reste dommage de ne pas pouvoir diriger plusieurs persos à la fois et de n'être poussé d'alterner que lorsqu'on se trouve bloqué.* ■







L'ambiance générale d'Hard Edge n'a rien de vraiment stressante.

L'ALLURE D'UN RESIDENT EVIL, LE GOUT DU DÉJÀ VU

POUR QUEL PUBLIC ?
Les plus jeunes qui veulent se familiariser avec le genre action/aventure.

HARD EDGE - 349 F

DESIGN — 7 : Des graphismes assez fins et une architecture des lieux bien conçue. Une bonne surprise.

ORIGINALITÉ — 5 : Un Resident Evil-like avec des persos mangas. Possibilité d'incarner 4 héros.

MUSIQUE ET SON — 4 : Bruitages et voix acceptables. Les musiques de supermarché achèvent l'atmosphère.

JOUABILITÉ — 5 : Problèmes de visée rencontrés lors des tirs et des mouvements s'effectuant sans souplesse.

DURÉE DE VIE — 6 : Les habitués ne rencontreront aucune difficulté majeure. On fait rapidement le tour.

TECHNIQUE — 7 : Décors soignés et assez détaillés. Des personnages modélisés de manière inégale.

NOTE GLOBALE ET RÉSUMÉ — 5
Hard Edge ne risque pas d'éclipser la série des Resident Evil. L'aventure n'est pas inintéressante, mais de multiples petits défauts viennent lourdement entacher le plaisir de jeu. Un petit titre d'action/aventure à l'ambiance trop enfantine pour accrocher les mordus du genre.

LE COMPARATIF : BIEN MOINS BON QUE LA SÉRIE DES RESIDENT EVIL.

Par Vladimir Sebansky
Photo Patrick Sordoillet

Les Rythmes Digitales

Musiques, jeux vidéo, la tete dans l'électronique

Derrière ce nom étrange, Les Rythmes Digitales, se cache Jacques Lu Cont (autre nom étrange), un Anglais d'à peine 21 ans qui nous émerveille, depuis quelques temps, les oreilles à coups de maxis et de remix. Son nouvel album, Dark Dancer, vient tout juste de sortir, l'occasion de discuter musique et jeux vidéo avec un adepte de ces deux mondes.

Jacques Lu Cont : Avoir une PlayStation à la maison est un vrai problème, ça m'empêche de bosser, car, si je la branche, je me retrouve à jouer toute la journée. J'ai une chanson à terminer, je branche ma PlayStation juste pour quelques minutes et, trois heures plus tard, je suis encore sur Gran Turismo. Ensuite, je culpabilise d'avoir joué au lieu de bosser. Malgré tout, indirectement, c'est aussi très utile pour le business. Quand je joue, j'oublie tout le reste, je suis concentré, je me vide la tête pendant plusieurs heures. Je suis alors encore plus efficace quand je me remets au boulot.

PlayStation Magazine : Est-ce qu'on peut comparer la concentration nécessaire pour jouer à un jeu à celle qu'il faut développer pour composer de la musique ?

Oui, tout à fait. Je dirais que c'est encore plus proche de la scène, quand tu joues de la musique live. En studio, tu peux te permettre d'être un peu fainéant, tu composes une chanson, en t'arrêtant toutes les dix minutes pour fumer une cigarette. Quand tu joues live, tu dois rester concentré et présent pendant une heure.

Fan de jeux depuis longtemps ?

J'ai eu des bécanes toute ma vie. J'ai commencé avec l'Electron d'Acorn. Puis j'ai eu un Vic 20 de Commodore, puis un C64, mon jeu préféré était Kickstart 2… J'ai eu un ZX Spectrum, pendant quelque temps. J'aimais bien les jeux sur Spectrum mais les couleurs n'étaient pas terribles. Puis j'ai eu un Amstrad CPC 6128, avec le lecteur de disquettes 3 pouces. J'adorais Labyrinth, Licence to Kill et Barbarian où on coupait les têtes de ses adversaires. Barbarian a occupé de nombreuses heures de ma vie. Je jouais à Paperboy aussi. Puis j'ai eu un Atari ST et pas un Amiga, pour la musique. D'ailleurs, aujourd'hui, j'utilise toujours mon Atari en Studio et pas un PC.

Tu t'es mis à la musique avec l'Atari ST ou tu jouais déjà avant ?

Non, je jouais de la musique depuis l'âge de cinq ans. Mes parents sont pianistes professionnels. Ils jouent du classique, me faisaient écouter de la musique classique et m'empêchaient d'écouter de la musique pop ou électronique. Vers 10 ou 11 ans, je m'amusais à programmer de la musique avec mon ordinateur, en langage Basic. Puis, sur Commodore 64, sont apparus des programmes de musique assez développés, les trackers. Même l'Atari ST ne tient pas la comparaison face au son du C64.

Tu te sers des musiques et des bruitages de jeu, pour sampler ?

Très rarement. Mais j'écoute beaucoup de musiques et de bruitages de jeux, ça oui. Ce qui est amusant, c'est qu'avant, les bécanes étaient très limitées, on n'avait alors pas beaucoup de choix au niveau sonore et il fallait vraiment sortir des compositions originales à cause de ces limitations. Aujourd'hui, avec la PlayStation, on peut enregistrer la musique sur CD. Du coup, les musiques sont moins intéressantes, moins typiques du monde du jeu, plus classiques. Je préférais les bruitages et les musiques des vieux jeux Nintendo.

Pourquoi pas composer des musiques de jeux ?

Je n'ai jamais eu de musique sur ordinateur publiée, mais pendant de nombreuses années j'ai fait partie d'un groupe de démos sur Atari ST. Nous étions quatre : un pour le graphisme, deux programmeurs et je faisais la musique. Je programmais aussi. On s'appelait TLC. Mon nom de code à l'époque était Tron. J'utilisais TV Tracker sur Atari ST, puis Noise Master… C'est la première fois que je reparle de cette époque, c'est marrant…

> « Si je n'avais pas fait de musique, je crois que je serais devenu programmeur. »



Tu aurais pu rester dans la programmation ?

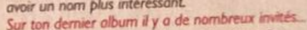
Si je n'avais pas fait de musique, je crois que je serais devenu programmeur. Les ordinateurs, les machines et les jeux, c'est tout ce qui m'intéresse en dehors de la musique. Jusqu'à l'époque de l'Atari ST et de l'Amiga, je suivais totalement l'actualité. J'étais équipé des dernières machines, des derniers softs. Puis, quand le PC a tout explosé, je n'ai pas suivi, je n'ai pas eu le courage… Changer de carte sans arrêt, ajouter des extensions tous les six mois… Du coup, j'ai changé de route et je me suis concentré sur la musique.

Les jeux ou les musiques de qualité viennent souvent d'Angleterre… c'est quoi votre secret ?

C'est parce qu'il fait tout le temps mauvais et qu'on s'ennuie. C'est pour ça. A force, depuis les années 60, la concurrence est devenue terrible en Angleterre. Quand on se met à la musique, du coup, on se sent obligé de vraiment bosser à fond. Ou alors le gouvernement met une drogue spéciale dans l'eau…

Un nom de scène étrange, en français, avec un faute d'orthographe…

Je voulais raconter une histoire avec mon nom. Mes parents sont anglais, mais je suis né à Paris, même si j'ai passé toute ma vie en Angleterre. J'ai donc trouvé ce nom et cette faute d'orthographe volontaire, pour avoir un nom plus intéressant.



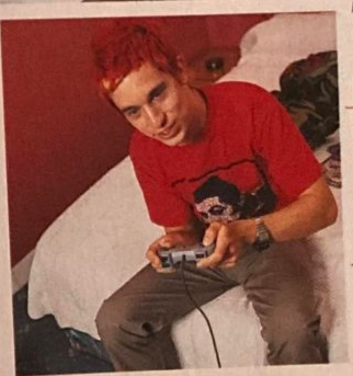
Sur ton dernier album il y a de nombreux invités…

Je suis un très gros fan de la musique pop des années 80. J'ai écrit une chanson et je me suis dit que personne ne pourrait la chanter mieux que Nik Kershaw. Je voulais travailler avec lui. Tous les invités sont des gens avec qui je voulais vraiment bosser, des héros pour moi.



Ton dernier album a d'ailleurs un côté très 80's, très nostalgique.

Je pense que je suis vraiment nostalgique, en effet. J'aime la musique de cette époque. Mais il était très important pour moi de faire un album qui sonne différemment, nouveau. Même si les influences sont évidentes et qu'on a l'impression de déjà connaître les chansons. On se sent à l'aise avec, c'est le but.



> « Quand je joue, j'oublie tout le reste, je suis concentré, je me vide la tête pendant plusieurs heures. »

Par François Tarrain
Photos Patrick Sordoillet

Charles Cecil

LA RÉVOLUTION EN MARCHE

Sans le savoir, nous avons tous passé des heures en sa compagnie. Charles Cecil est un conteur d'histoires peu ordinaires, des histoires qui portent les noms de Chevaliers de Baphomet ou de Boucliers de Quetzalcoatl. Après tout ce que nous avions vécu ensemble, il pouvait se laisser aller à quelques confidences. Portrait d'un « extraordinary man » du jeu vidéo.

« Les considérations technologiques ne seront jamais un obstacle à la créativité humaine. »

PRÉSENTATION

York, charmante petite bourgade touristique perdue au milieu de nulle part dans la campagne anglaise. Entre ses monuments en ruine chargés d'histoire et ses bâtisses typiquement british, au détour d'une petite rue pavée, se cache Revolution Software, un discret studio de développement, peu connu du grand public. Loin des bulldozers stakhanovistes japonais ou des usines à produire américaines, cette société n'a développé en neuf ans d'existence que quatre jeux. C'est peu, mais cette apparente ladrerie illustre à merveille la philosophie et l'état d'esprit de la boîte : rester une entreprise indépendante et développer en petites quantités des jeux de qualité, conçus par des joueurs, pour des joueurs. Cette façon de travailler quasi « artisanale » (dans le bon sens du terme !) est due à la volonté du big boss de Revolution, Charles Cecil, un personnage charismatique, avec qui la moindre petite discussion se termine invariablement en un long débat passionnant. Car l'homme est prolixe et lorsqu'un sujet le fait réagir, il ne s'arrête plus de disserter. Il possède un point de vue tranché autant que sensé sur tous les sujets liés, de près ou de loin, aux jeux vidéo et vous livre sans détour sa vision du marché, et sa passion pour les jeux vidéo. Son mot d'ordre : ne jamais décevoir le joueur qui aura acheté son jeu au prix fort. Une attitude, qui force le respect !

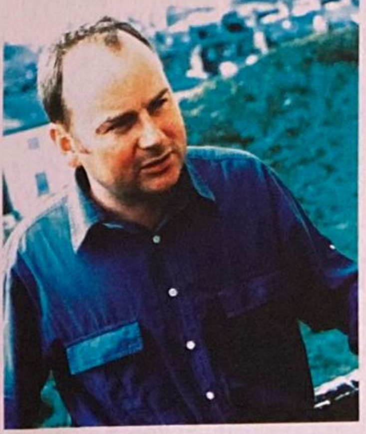
UN PARCOURS SANS FAUTE

Le mariage d'amour entre Charles Cecil et les jeux vidéo débute en 1981. Alors plongé dans ses études universitaires, il souhaite devenir ingénieur, mais se rend bien vite compte que ce job ne lui convient pas : l'aspect trop « administratif » et le manque de créativité lui pèsent. Rapidement, il se tourne donc vers les jeux vidéo, un secteur d'activité qu'il affectionne tout particulièrement. Un ami, fondateur d'Artic Computing, lui propose « d'écrire » un jeu d'aventure en mode texte tournant sur ordinateur ZX 81 (à l'époque, les graphismes n'existaient pas, et tout se déroulait à l'écran par le biais de textes !). Charles s'acquitte avec brio de cette tâche, et sa première création connaît un gros succès commercial. Dès lors, le virus du jeu vidéo ne le quittera plus…

Ainsi, après cette première expérience heureuse, il met un terme à ses études et rejoint définitivement les rangs d'Artic Computing où il participe à la création de nombreux produits, comme Espionage Island, Ship of Doom ou Inca Curse. Puis, au milieu des années 80, lorsque les gros éditeurs américains (Electronic Arts, Ocean et US Gold en tête) commencent à s'intéresser au marché européen, et que l'industrie du jeu subit une profonde mutation, il monte sa propre boîte, Paragon Programing. Pendant deux ans, il se charge de conversions de titres, pour le compte d'US Gold (éditeur racheté depuis par Eidos), puis est employé par ces derniers en tant que Directeur de Développement. Enfin, en 1990, il décide de gagner définitivement son indépendance en fondant Revolution Software, avec trois amis de longue date, Tony Warriner, David Sykes et Noirin Carmody.



Les Boucliers de Quetzalcoatl





Les Chevaliers de Baphomet

RÉVOLUTION SOFTWARE EN 6 DATES

1990	Création de la société
1992	Lure of the Temptress (PC, Amiga et Atari ST)
1994	Beneath a Steel Sky (PC et Amiga)
Décembre 1996	Les Chevaliers de Baphomet
Décembre 1997	Les Boucliers de Quetzalcoatl
Fin 1999	Sortie prévue de In Cold Blood

Fort de sa longue expérience en matière de jeux d'aventure, et parce qu'il avoue être un grand fan du genre, Charles Cecil spécialise l'activité de sa société dans ce domaine. Ainsi, la petite équipe de Revolution (une vingtaine de personnes seulement, dont certaines sont là depuis la création de la société !), sort Lure of the Temptress en 1992, sur PC, Amiga et Atari ST. Un titre novateur qui immerge complètement le joueur dans son aventure grâce à un système nommé « Virtual Theater ». Vient ensuite Beneath a Steel Sky (1994 PC et Amiga), qui améliore le système de jeu initié dans Lure of the Temptress. Enfin, Revolution se tourne en 1996 vers la PlayStation en développant Les Chevaliers de Baphomet (Broken Word en V.O.), puis fin 97 Les Boucliers de Quetzalcoatl (Broken Sword 2), deux jeux d'aventure très réussis.

Répondant systématiquement aux attentes du public, toutes les productions susnommées rencontrent un accueil enthousiaste dans la presse et chez les joueurs, et deviennent invariablement des best-sellers ! La raison de ces succès est simple : dans l'esprit de Charles Cecil, un jeu – et à plus forte raison d'aventure – se doit de proposer au joueur une expérience unique, dans laquelle il pourra s'immerger complètement. Pour en arriver à un tel résultat, plusieurs ingrédients doivent impérativement être réunis : un scénario intéressant, une musique, des graphismes et des bruitages de qualité, un gameplay parfait et une intelligence artificielle réaliste. Une recette infaillible, qu'il a su adapter à tous ses développements, passés comme futurs…

UN AVENIR SEREIN

Depuis la sortie des Boucliers de Quetzalcoatl, il y a maintenant un an et demi, Charles Cecil s'est concentré sur deux objectifs prioritaires. Le premier : retrouver une totale indépendance en sortant du giron de Virgin Interactive. Pour se faire, il a racheté les 25 % des parts de Revolution, acquise par l'éditeur quelques années auparavant. Deuxième objectif, mettre en chantier un nouveau projet : In Cold Blood, littéralement De Sang Froid, un titre mélangeant aventure et action dans une ambiance très forte, qui devrait être disponible à la rentrée prochaine sur PlayStation. Pour l'heure, peu d'informations ont filtré sur ce titre, mais on peut dès à présent affirmer une chose. Vue la passion de Charles Cecil pour les jeux vidéo, et au regard des nombreuses qualités de toutes les productions passées signées Revolution Software, nul doute que cet énigmatique In Cold Blood regorgera de trouvailles et d'innovations à même de contenter tous les fans d'aventures virtuelles.

L'INTERVIEW

PlayStation Magazine : Revolution Software a développé 4 jeux en 9 ans. Si peu de productions et une santé financière au beau fixe, ça tient du miracle…

Charles Cecil : Si vous ne développez que des jeux à succès, alors vous gagnez beaucoup d'argent ! C'est pourquoi nous nous sommes toujours attachés à produire des titres forts qui ont tous connu un gros succès commercial. Les profits engrangés sur tous nos jeux, nous ont permis de toujours conserver une bonne santé financière. En fait, je trouve ça triste et ennuyeux de ne développer des jeux que dans une seul but : faire un maximum d'argent ! Pour nous, l'objectif premier est de faire de bons jeux. Et des bons jeux découlent le profit.



Lure of the Temptress, la première production de Revolution sort en 1992.

Un discours qui fait un peu « bon samaritain »…

Non, c'est une véritable philosophie. Si nous ne voulons développer que des bons jeux, c'est par respect pour le joueur. En effet, un jeu coûte de plus en plus cher à développer, et son prix de vente est élevé. Si nous satisfaisons les joueurs avec des productions de qualité, notre public nous reste fidèle. D'autre part, comme nous sommes une petite compagnie, nous restons très proches de nos acheteurs. En communiquant avec nous, ils peuvent nous exposer clairement leurs aspirations, leurs souhaits et leurs critiques. Il sont heureux de nous parler et nous sommes heureux de les écouter et de leur répondre !



Etre à l'écoute : la recette miracle ?

Ce contact avec notre public est très important pour évoluer dans le bon sens. Car si vous ne communiquez pas avec ceux qui achètent vos jeux et ne leur offrez pas un support technique de qualité, cela signifie que vous ne les respectez pas !

Quelle a été l'activité de Revolution depuis la sortie des Chevaliers de Baphomet ?

Une petite partie de notre équipe s'est occupée de la conversion du jeu sur PC. Le reste de l'équipe a commencé à travailler sur In Cold Blood et sur un autre projet dont le développement est encore très peu avancé. Comme je vous le disais auparavant, nos jeux doivent absolument connaître un gros succès commercial. C'est pourquoi nous sommes très concentrés sur la conception de In Cold Blood.



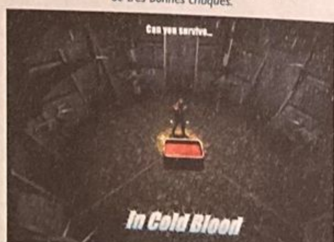
Beneath a Steel Sky, un jeu d'aventure qui reçut de très bonnes critiques.

Parlons un peu de la série des Broken Sword. Les deux jeux prennent en partie pour cadre la France. Une raison d'amour ?

(Rires) En fait, c'était juste une excuse pour venir en France ! Les Anglais trouvent que Paris est une ville « mystique » et romantique. De plus, les légendes qui gravitent autour de l'ordre des Templiers étaient une base idéale pour un jeu d'aventure, car elles véhiculent des notions fortes : la conspiration ultime, les trésors cachés, le code d'honneur.

Prévoyez-vous une suite aux Boucliers de Quetzalcoatl ?

Nous avons tellement de projets ! Et Broken Sword 3 est le plus important… Car nous avons reçu énormément de sollicitations de la part des joueurs, qui nous réclament absolument un Broken Sword 3. Nous sommes très flattés par cet engouement, et nous nous sentons « obligés » d'offrir au public la suite qu'il espère. La seule chose, c'est que nous ne voulons absolument pas le décevoir. Broken Sword 3 sera très différents de ses prédécesseurs, mais nous allons cependant tout faire pour combler les fans des deux premiers épisodes, tout en utilisant de nouvelles technologies…



Comme celles de la PlayStation 2 ?

Très probablement… D'une part Sony nous a promis que nous serions l'un des tout premiers développeurs européens à recevoir un kit de développement PlayStation 2, et d'autre part nous avons commencé à discuter avec eux d'un Broken Sword 3. Cependant, pour l'instant, nous n'avons pas une idée précise de ce que sera le jeu. Nous attaquerons le projet lorsque nous saurons exactement ce que nous voulons !

Que vous inspire le succès de la PlayStation ?

Non seulement Sony a développé une console techniquement très aboutie, mais il a également parfaitement abordé le marché et le public. La PlayStation est devenue un objet de mode, grâce à un marketing et une communication parfaits. D'autre part, Sony a su s'attirer les faveurs et la loyauté des développeurs en allant à leur rencontre. en sachant pertinemment qu'une console se vend grâce à ses jeux et non le contraire !

La situation de quasi monopole de Sony n'est-elle pas dangereuse ?

Un monopole pourrait devenir dangereux si Sony devenait un peu trop « gourmand » ou suffisant. Mais s'il continue à travailler comme il le fait actuellement, un tel monopole ne posera pas de problèmes. Et pourrait même se révéler positif ! Car il y a dix ans, si vous vouliez exploiter à 100 % le potentiel d'un jeu, vous deviez le développer sur au moins six machines ! Or, si Sony possédait un monopole absolu sur le marché des consoles, vous n'auriez plus qu'à sortir deux versions : une sur PC et l'autre sur PlayStation 2 !

Qu'apportera la technologie PlayStation 2 ?

Sony a donner au « cœur » de la PlayStation 2 un nom grandiloquent : l'Emotion Engine. Mais ce terme résume assez bien ce vers quoi les jeux d'aventure vont tendre : raconter une histoire et provoquer chez le joueur des émotions toujours plus intenses ! Les émotions humaines sont très nombreuses, la peur, la joie, la tristesse, la passion… Et pour l'instant, les jeux vidéo ne parviennent à en reproduire fidèlement qu'une seule : la peur. Les développeurs ont compris comment la faire passer dans leurs productions. L'exemple de Resident Evil en est la parfaite illustration. Pour le reste, c'est beaucoup plus compliqué. Nous n'avons pas encore trouvé le moyen de faire pleurer ou de faire rire le joueur. Et c'est ce que nous devrons tenter de découvrir avec les nouvelles technologies.

Quel avenir pour les jeux ?

Sans atteindre nécessairement un photo réalisme parfait, les jeux vidéo tendront de plus en plus vers le film interactif, proposant une atmosphère intense et dans lequel le joueur sera l'acteur principal ! L'univers des jeux de demain ne sera pas fatalement ultra-réaliste, mais devra être crédible.

Un dernier mot…

La technologie n'est pas tout. Je pense que nous avons encore beaucoup de voies à explorer avant de parvenir à exploiter à 100 % les possibilités de la PlayStation ! Les considérations technologiques ne seront jamais un obstacle à la créativité humaine.

Versions Longues

Le mois de juin, c'est cool, ça nous rappelle que c'est bientôt les vacances... et aussi le commencement des périodes d'examens ! Et puis de toute façon, ce n'est pas parce que l'heure est aux révisions qu'il faut forcément ranger sa console dans l'armoire, fermée à double tour. Bien au contraire, rien ne vaut une bonne petite partie de jeu vidéo pour décompresser et aborder la vie d'un pied plus léger ! C'était la pensée du mois.



Rollcage

Circuit inversé et niveau difficile

Entrez l'un des codes suivants dans le menu des passwords : EADNCMAH, BDGENADM ou EAFNLEAM



Les codes doivent être entrés sur cet écran !

Toutes les ligues et le neoto death matc

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : KKKJBC





Options variées

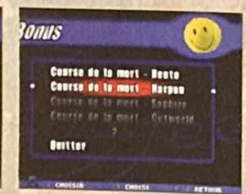
Pour obtenir les circuits en expert, les voitures bonus, le mega time trial, le mode miroir et tous les modes en death match, entrez l'un des codes suivants dans le menu des passwords : HHMPNEED ou OGGBEDJE



Harpoon death match

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords : HAFIJEAF









WCW/NWO Thunder

Grosses têtes, pieds, mains et armes

Dans le menu des options , faites R2 sept fois, R1, Select

Faites les manipulations dans l'écran des options.

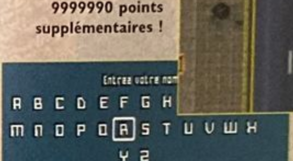
Voir les démos

Dans le menu des options, faites R1, R1, R1, R1, L1, L1, L1, L1, Select. Pour changer de séquence, faites ✕ + ←. Pour revenir dans une séquence plus bas, faites ✕ + →. Sinon, pour annuler les démos, faites Start deux fois.

Grand Theft Auto : London 1969

Cheat mode Options à la pelle

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : HAROLDHAND
Cette astuce vous permettra d'obtenir toutes les armes, les niveaux, les cartes et les armures, ainsi que 99 vies et un bonus qui multiplie vos points par cinq ! De plus, les policiers seront absents et vous bénéficierez de 9999990 points supplémentaires !



La carte, toutes les armes, les niveaux ainsi que 99 vies

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : GETCARTER

99 vies

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : MCVICAR

La carte, toutes les armes, l'armure et le bonus X5

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : FREEMANS

Tous les niveaux

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : RAZZLE

La carte, toutes les armes et l'armure

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : TOOLEDUP

Niveau de difficulté maximum

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : OLDBILL

Tous les niveaux, munitions infinies, carte et armure

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : SORTED

Bonus X5

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : SIDEBURN

Londres niveau 1 et 2

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : MAYFAIR

Londres niveau 1 à 3

Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : PENTHOUSE

Grand Theft Auto : London 1969 (suite)

9999990 points
Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : BIGBEN

Pas de flics
Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : GRASS

Coordination
Entrez le nouveau nom suivant, à la place de celui de votre personnage : SWEENEY

Warhammer : Dark Omen

Sauter les chapitres
Sur l'écran des menus généraux, entrez dans le menu des options. Ensuite, faites R2, R1, L2, R2, R1, R2, puis validez l'option intitulée « Recommencer ».





Entrez dans le menu des options.

Sauter les batailles
Sur l'écran de déploiement, faites Select, R1, R1, L2, L2, R1, R2, puis validez l'option « Recommencer ».





C'est sur cet écran de déploiement qu'il faudra effectuer les bidouilles !

Argents
Sur l'écran de déploiement, faites Select, R1, L1, R1, L2, R1, R2, puis validez l'option « Recommencer ».



Mort instantanée
Sur l'écran de déploiement, faites Select, R1, L1, R2, R2, R1, R1, puis validez l'option « Recommencer ».



Petite tête
Sur l'écran de déploiement, faites Select, L2, L2, L2, L2, R1, R2, puis validez l'option « Recommencer ».



Recharge rapide
Sur l'écran de déploiement, faites Select, R2, R1, R2, R1, L2, R1, puis validez l'option « Recommencer ».





Sélectionner son adversaire
Sur l'écran de déploiement, faites Select, L2, L2, R2, L2, R1, R1, R1, puis validez l'option « Recommencer ».

Warhammer : Dark Omen (suite)

Les démos

The Black Grail



Sur l'écran des menus généraux, faites ←, L1, ○, L2, △, R2.

Carnstein and Jewel



Sur l'écran des menus généraux, faites R1, △, R2, R2, □, R1.

The hand of Nagash



Sur l'écran des menus généraux, faites R2, ←, R2, ↑, ↓, ←.

Victory



Sur l'écran des menus généraux, faites L2, →, □, →, R1, R2.

Long March

Sur l'écran des menus généraux, faites R1, L2, △, □, ←, R2.



Voir les crédits

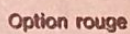
Sur l'écran des menus généraux, faites ←, →, □, →, R1, R2.

R-Type Delta

Se remettre de la jauge de force

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start. Ensuite, maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes : ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, △.

Exécutez la Pause avant de faire les manipulations.



Option rouge

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start, après avoir collecté une option de force pod. Ensuite, maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes : ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, □.





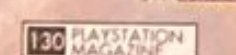
Option bleue

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start après avoir collecté une option de force pod. Ensuite, maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes : ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ✕.



Option jaune

Pendant le jeu, faites la Pause en pressant sur le bouton Start après avoir collecté une option de force pod. Ensuite, maintenez enfoncée la touche L2, en effectuant les manipulations suivantes : ←, →, ↑, ↓, →, ←, ↑, ↓, ○.



Versions Longues



Trap Runner

Personnages cachés

Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : L2, L1, ↑, ←, ↓, →, □, ×, ○, △, R1, R2.

Toutes les astuces doivent s'effectuer sur cet écran.

Vêtements inédits

Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : R2, R1, △, ○, ×, □, →, ↓, ←, ↑, L1, L2.

Niveau bonus

Sur l'écran-titre, pressez douze fois le bouton Select.

Changer les pièges

Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : L2, R2, L1, R1, ↑, △, ←, →, □, ○, ↓, ×.

Musiques différentes

Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : ○, R2, R1, △, ×, □, →, L2, L1, ↑, ↓, ←.

Icône secrète sauvée

Sur l'écran-titre, faites les manipulations suivantes : ←, L2, L1, ↑, ↓, →, □, R1, R1, △, ×, ○.



Bomberman

Niveaux de difficulté en battle mode

Entrez l'un des mots de passe suivants : 56565656, 16161616 ou 49894989.
Vous obtiendrez alors les modes beginner, normal et hard !

Les codes en « full power »

Niveau 1 : Entrez 46224622
Niveau 11 : Entrez 10191019
Niveau 21 : Entrez 12221222
Niveau 31 : Entrez 26572657
Niveau 41 : Entrez 38793879



KKND : Krossfire

Les codes des missions

Fin 1 : Entrez KQULLZ
Fin 2 : Entrez GTH6JZ
Série 9 : MHICYZ

Entrez les codes sur cet écran.



Bloody Roar 2 : Bringer of the New Age

Mode expert

Sur l'écran-titre, maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2.

court métrage

C'est une nouvelle mode. Plutôt que de ne pas envoyer les produits du tout et ainsi animer notre rubrique « Si mauvais qu'on ne nous l'a pas envoyé ? », certains éditeurs nous font désormais passer les jeux, une fois ces derniers dans le commerce. C'est évidemment un peu limite, mais vous comprendrez ainsi (si vous vous êtes fait piéger par Dreams ou Bloodlines) qu'il vaut mieux ne pas ce précipiter sur un jeu si celui-ci n'est pas passé par la case PlayStation Mag. De toute façon, on nous envoie toujours les bons jeux. Curieux non ?



DREAMS

Ça commençait pourtant bien, avec une séquence 3D magnifique. Mais avec Cryo, on connaît la musique : les jeux sont souvent d'une qualité inverse à celle de l'introduction. On incarne ici un prêtre égyptien en lutte avec des entités de cauchemar. En gros, le gameplay ressemble à celui d'un jeu de baston très simplifié agrémenté de quelques passages techniques. Deux trois coups de poings sur des créatures trop statiques et ensuite une série de sauts de plates-formes à la limite de l'injouable vous feront avancer dans les niveaux tout en vous pompant l'air des bronches. On a la possibilité de changer de personnage et donc de bénéficier de pouvoirs différents, comme voler par exemple. Les graphismes n'étant pas transcendants et surtout le gameplay n'étant pas du tout à la hauteur, on peut se demander de quel genre de vol il s'agit, une discipline où Cryo s'affirme décidément comme le spécialiste toutes catégories...



Cryo continue de créer les plus belles séquences 3D du monde. Dommage qu'elles soient livrées avec des jeux.

FICHE TECHNIQUE

3

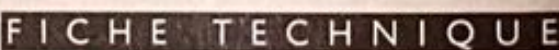
GENRE BASTON SCÉNARISÉE
EDITEUR CRYO
DISPONIBLE MAI 99

GTA LONDON 1969



Grand Theft Auto… Voilà un titre qui a défrayé la chronique et je me demande encore bien pourquoi. Cet add-on a une qualité indéniable : l'originalité du concept. Vous le lancez, mettez le GTA original, puis le remettez en place une seconde fois et hop, le jeu se charge. Pas de surprises : cette version « London » est fidèle au jeu original. Toujours représenté de la même façon – jetez un coup d'œil aux photos – GTA London vous invite à remplir de nouvelles missions toujours placées sous le signe du bon goût et de la bonne humeur. Censée être reproduite avec assez de fidélité, la ville de Londres ressemble ici à un labyrinthe de rues entremêlées. Vous aurez vite fait de vous y perdre (et puis on a pas l'habitude de conduire à gauche). Les objectifs sont variés mais au final vous faites toujours la même chose : vous allez d'un point à l'autre en butant des gens et vous tirez des bagnoles. Point. GTA fait dans le jeu racoleur pas franchement méchant, dans le fond, mais franchement pas réussi, dans la forme. Un titre anecdotique.

Le principe de l'add-on (supplément au jeu) est rare sur console. Un titre comme GTA justifie-t-il vraiment ce genre de chose ?



FICHE TECHNIQUE

3

GENRE CARNAGE D'ARCADE
EDITEUR BMG
DISPONIBLE JUIN 99

TRAP RUNNER

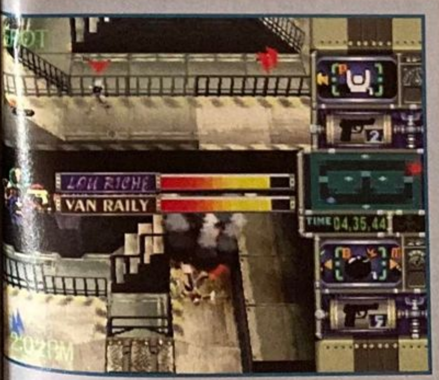
Ce petit jeu d'action signé Konami reprend le concept original de Spy vs Spy, un vieux hit des années 80 qui avait fait le bonheur des possesseurs de Commodore 64 et d'Amstrad 464. Armé de bombes, de mines et autres gadgets bien fourbes, vous aller devoir piéger la zone dans laquelle vous évoluez afin d'éliminer votre adversaire.





Plutôt original non ? Le problème c'est que l'écran est divisé en deux et qu'on voit tout ce que fait l'ennemi ! Du coup l'aspect tactique passe à la trappe et l'intérêt du jeu avec ! Difficile en effet de s'empêcher de jeter un œil sur les faits et gestes du concurrent. Les subtilités de jeu étant assez minces et la réalisation ne répondant pas véritablement à nos exigences, c'est sans remords qu'on se détournera de cette production de seconde zone développée sans aucune logique.

Ces derniers temps, Konami oscille entre le bon et le médiocre. Son prochain titre, Silent Hill, devrait redorer le blason de l'éditeur qui éprouve malgré son savoir-faire quelques difficultés à être constant dans la qualité de ses produits.



FICHE TECHNIQUE

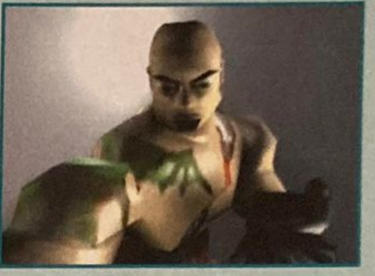
3

GENRE ACTION
EDITEUR KONAMI
DISPONIBLE JUIN 99

BLOODLINES

Dans un futur plus ou moins proche, le Gouvernement Unique du Monde a décidé de supprimer toutes différences entre les peuples : tout le monde pareil et que les têtes qui dépassent soient coupées. Une seule religion, une seule langue, un burger et une moyenne frite à tous les repas, etc. Heureusement, une contre-culture se développe et résiste encore et toujours à l'envahisseur et à l'huile hydrogénée. Manque de bol, au lieu de se préparer un avenir meilleur, ces truffes de rebelles ne trouvent rien de mieux que d'exprimer leur révolte en recréant des formes de baston « oubliées » de la fin du XX[e] siècle…Ce scénario lamentable sert un gameplay ennuyeux. Dans des graphismes grisâtres à deux francs six sous, vous devrez faire courir votre Che Guevara lobotomisé pour lui faire atteindre quatre globes de couleur avant l'adversaire. Un peu de baston, un peu de course à pied, zéro fun. Les protagonistes courent dans tous les sens en s'insultant, c'est niais et inutilement grossier. Par honnêteté professionnelle, on citera la possibilité de s'ennuyer à quatre joueurs sur le même écran.





Attention ! Jeu niais, moche et grossier. Les possibilités multi-joueur ne suffisent pas à sauver les meubles.





FICHE TECHNIQUE

2

GENRE BASTON SAUTILLANTE
EDITEUR SONY C.E.
DISPONIBLE MAI 99





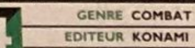
KENSEI SACRED FIST



Tiens, comme c'est bizarre… Un jeu qui sort dans le commerce sans qu'on en soit averti. A priori ce n'est pas bon signe. Et cela se vérifie une fois de plus. Kensei possède pourtant de réelles qualités. En plus de ses 22 combattants disponibles (neuf de base plus treize cachés), le jeu fait dans le classique efficace, avec une palette de coups raisonnable (une quarantaine par perso), de nombreuses options de jeu, une réalisation graphique plutôt bonne… On en viendrait presqu'à se dire que ce jeu est bon. Ce serait faire là preuve d'un manque de jugement assez impardonnable. Kensei souffre en effet de deux défauts rédhibitoires : une animation défaillante (fluide mais lente et assez peu naturelle) et, surtout, une jouabilité approximative. Les temps de réponse gâchent le plaisir de jeu et lorsqu'on s'est essayé – au hasard – à Bloody Roar 2, on a bien du mal à accrocher à cet ersatz raté de Tekken. Dommage.



Konami est un éditeur prolifique qui s'attaque un peu à tous les genres. Pour le coup, l'essai est raté. Le domaine du jeu de combats reste encore un territoire largement dominé par Namco ou Capcom sur PlayStation.



FICHE TECHNIQUE

4

GENRE COMBAT
EDITEUR KONAMI
DISPONIBLE MAI 99

sommaire CD DÉMOS

Un CD de démos très particulier ce mois-ci puisque les genres se mélangent dans un melting-pot assez étonnant. Course, billard, et productions mystiques cotoient quelques vidéos qui nous laissent augurer de la qualité de quelques titres à venir. Tout cela sans oublier le « bonus foot », qui vous invite à vous essayer à plusieurs jeux du genre. Le maître mot de ce mois de juin est donc, après délibération du jury : éclectisme. En fait, c'est une bonne façon de faire plaisir à tout le monde...

PRÉCAUTIONS

Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

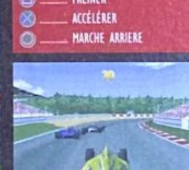
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétitions de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience), en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

MONACO GP

EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : COURSE
PROGRAMME : DÉMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UN CIRCUIT



L2 — VUES CAMÉRA
R2 — VUE ARRIÈRE
□ — FREINER
✕ — ACCÉLÉRER
○ — MARCHE ARRIÈRE





Voilà de quoi satisfaire vos envies de pointe de vitesse et d'odeur de pneus brûlés. Monaco GP 2 vous invite à jouer les pilotes hors pair sur un circuit où se trouvent 22 concurrents. Vous partez en dernière ligne (sinon ce serait trop facile) et vous appuyez sans faiblir sur l'accélérateur pour rattraper les voitures de tête. Le jeu vous invite à jouer en mode arcade, les dégâts ne sont donc pas vraiment pris en compte et le réalisme se trouve relégué au second plan. Vous avez ici trois tours pour faire vos preuves et franchir la ligne d'arrivée premier. Inutile de faire dans la finesse : il faut foncer. Le jeu à deux est également prévu, et cette fois il n'y a pas de voitures contrôlées par la console, c'est du tête à tête pur et dur. Notez que le jeu est compatible avec le pad analogique : le stick gauche sert au déplacement et le droit est lié à tout ce qui concerne le régime moteur (accélération et freinage). A essayer avant de mater le prochain grand prix.

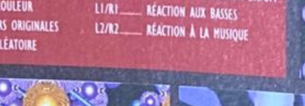
YVJ MUSIC ANIMATION

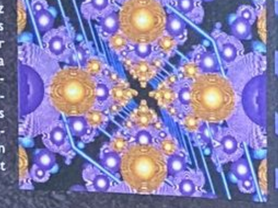
EDITEUR : SONY C.E.
GENRE : ECONOMISEUR D'ÉCRAN
PROGRAMME : DEMO JOUABLE POUR UN JOUEUR

Voilà, avec ce « jeu », notre quota de productions atypiques est d'ores et déjà atteint. YVJ est en fait un produit curieux qui réagit à la musique. Une fois la démo lancée, n'hésitez pas à ouvrir le couvercle de votre PlayStation (sans l'éteindre) puis d'y déposer le CD de musique de votre choix. Ceci fait, la première plage démarre automatiquement. Vous voyez sur l'écran des dizaines de formes géométriques entrelacées s'approcher de vous avec un effet « tunnel ». Il y a des carrés, des cercles qui ressemblent à des fleurs, des espèces de spirales hypnotiques... Les commandes vous invitent à modifier quelques paramètres afin de voir de quelle façon vous pouvez modifier tout ça. C'est assez curieux comme trip...

MODE INTERACTIF :
DROITE/GAUCHE : AUTRE MORCEAU
BAS/HAUT : AUTRE MODELE
□ — AUTRE COULEUR
△ — COULEURS ORIGINALES
○ — MODE ALÉATOIRE

MODE ALÉATOIRE :
DROITE/GAUCHE : AUTRE MORCEAU
□ — CHANGEMENT DE COULEUR ON/OFF
L1/R1 — RÉACTION AUX BASSES
L2/R2 — RÉACTION À LA MUSIQUE









POOL SHARK

EDITEUR : GREMLIN
GENRE : BILLARD
DEMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UNE PARTIE





✕ — FRAPPER
△ — VUE AÉRIENNE
○ □ — POSITIONNEMENT AVANT DE FRAPPER LA BALLE
R2 — BOUGER BOULE SUR TAPIS
L1 — VUE LIBRE

Ah ! l'atmosphère des salles enfumées, avec leurs tables aux tapis verts et leurs génies de la boule, le cigare aux lèvres et la queue à la main... Voilà le genre d'endroit glauque dans lequel je ne vais jamais. Me sachant très mauvais au billard, c'est toujours avec un certain plaisir que je m'essaie à une nouvelle simulation. Je n'en deviens pas meilleur pour autant mais l'humiliation est moindre. Ici, la partie est limitée puisque seules trois boules se trouvent sur le tapis. Vous n'aurez guère le temps que d'échanger quelques frappes avant que toutes les baballes se retrouvent dans les trous. Et si ce n'est pas vous qui les y mettez, le personnage dirigé par la console se fera un devoir de le faire. Ne lui laissez donc pas ce plaisir...

LIVE WIRE

EDITEUR : SCI
GENRE : RÉFLEXION
DEMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU

△ — VUE RAPPROCHÉE
○ — VUE ÉLOIGNÉE
L1/R1 — ROTATIONS
L2/R2 — VUES CAMÉRA

Dans Live Wire, vous jouez le rôle d'un petit être rigolo qui laisse une trace rouge sur son passage. En fait, vous vous trouvez sur une petite planète ronde constituée de tas de formes rectangulaires (si, c'est possible), et votre but est d'entourer chacune de ces formes de votre marque rouge pour vous l'approprier. Evidemment, vous n'êtes pas seul sur le coup et Messieurs vert, jaune et bleu sont également de la partie, rien que pour vous embêter. Votre périple est donc semé d'embûches et il vous faudra faire preuve d'astuce et de réflexes pour couvrir la plus grande partie de la planète, au final. Une démo idéale pour tous les nostalgiques de livres d'images à colorier.

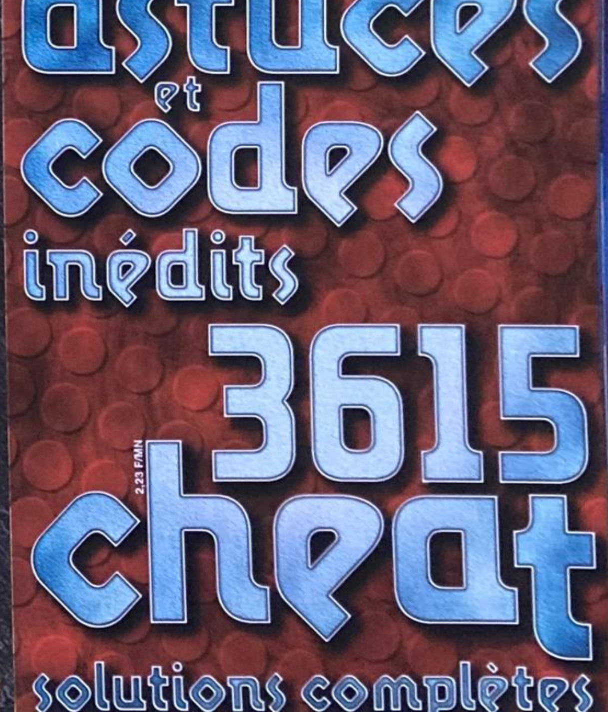




SOUL REAVER

EDITEUR : EIDOS
GENRE : ACTION/AVENTURE
VIDÉO D'ENVIRON 2 MINUTES

Soul Reaver... On en a parlé, reparlé, et on vous le présente encore. Quel acharnement vous direz-vous. Ça c'est avant d'avoir vu la démo. Après deux minutes de visionnage, votre sentiment de ras-le-bol risque de se transformer en admiration. La vidéo présentée ici a, en effet, toutes les qualités pour vous donner envie de vous essayer au jeu. Vous y découvrez de quelle façon les décors se transforment en temps réel et ferez la connaissance de monstres énormes qu'on imagine pas un seul instant devoir affronter. Le tout sur une musique aux chœurs sublimes et à la portée quasi religieuse. J'aime. Et vous aimerez aussi.



POPULOUS III

EDITEUR : BULLFROG
GENRE : DIEU C'EST MOI
DEMO JOUABLE POUR UN JOUEUR SUR UN NIVEAU



- BOUTON « SHAMAN »
- ANNULE LA SÉLECTION
- BOUTON D'ACTION
- LANCE SORT
- L1-R1 ... ROTATIONS
- L2 ... SÉLECTION DES PERSOS
- R2 ... SÉLECTION DE SORTS



Votre ego surdimensionné ne trouve pas un jeu à sa mesure ? Rassurez-vous, Populous est là. Dans ce jeu, vous êtes une figure immortelle ayant sous ses ordres plein de petits bonshommes prompts à se mettre à genoux pour vous adorer. Votre représentant direct, dans ce monde virtuel où certaines tâches indispensables restent à accomplir, est le shaman. C'est lui qu'on prie et devant qui on se prosterne. Et c'est lui qui lance les sorts. La mer vous empêche d'atteindre l'île à proximité ? Qu'importe, une petite invocation et un ruban de terre apparaît. Pour les sorts offensifs, c'est la même chose. Que vos ennemis s'attendent à recevoir éclairs et boules de feu sur la tête ! Evidemment, il faut protéger le shaman en permanence – même s'il a le pouvoir de ressusciter – et l'escorter de quelques braves. Le jeu dans sa globalité propose bien plus de choses que ce qui vous est présenté ici. Il faut savoir se battre, construire, gérer sa liste de sorts... Bref, il faut toujours être sur le qui-vive. Etre un Dieu n'empêche pas d'être gestionnaire.

APE ESCAPE

EDITEUR : SONY
GENRE : PLATE-FORME/ACTIPON
VIDÉO D'ENVIRON 2 MINUTES



Ape Escape est un jeu destiné principalement aux plus jeunes. A la vue de sa qualité de réalisation, on se dit tout de même qu'il risque de faire craquer un public assez large. Pourtant, le scénario n'a rien de transcendant : des tas de singes se font la malle, une espèce de gyrophare sur la tête (c'est plus pratique pour les repérer), et vous partez à leur poursuite, armé d'une espèce de grand filet à papillons. Gentiment niais, ce jeu l'est sûrement. Il fait toutefois partie des produits « haut de gamme » prévus pour ces prochains mois et il devrait faire parler de lui. Notez que ce sera le premier jeu auquel on ne pourra s'essayer qu'au paddle analogique.



BONUS FOOT ! 1 AN APRES LA COUPE DU MONDE

PUMA STREET SOCCER

EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : FOOT
DEMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UNE MI-TEMPS

Les joueurs souffrant d'agoraphobie et ne supportant pas les stades immenses, avec leur public déchaîné, trouveront ici un peu plus d'intimité. L'aire de jeu est réduite. Le nombre de joueurs se trouvant sur le terrain aussi. C'est du 3 contre 3, sans compter les gardiens. L'avantage de ce type de jeu, c'est la rapidité d'exécution. Les remontées d'une partie du terrain à l'autre s'effectuent en quelques secondes. Et que je tire comme un bourrin dans les cages adverses sans me soucier de la distance, et que je rattrape la balle qui rebondit sur les côtés pour contre-attaquer en quatrième vitesse... On n'a pas le temps de réfléchir, ou alors seulement avec ses pieds. C'est peut-être ça la marque des grands champions...

- 1-2/TACLE
- TIR/PRENDRE BALLE
- PASSE
- L1-R1 ... ESQUIVES/CHANGER DE JOUEUR
- L2 ... CHANGEMENT DE TACTIQUE





ADIDAS POWER SOCCER

EDITEUR : PSYGNOSIS
GENRE : FOOT
DEMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UNE MI-TEMPS



- △ … DRIBBLE/TETE
- ○ … TIR (MAINTENIR POUR PLUS DE PUISSANCE)
- ✕ … PASSE/TACLE
- □ … PASSE LONGUE/VOLER LA BALLE
- ✕+□ 1-2
- L1 … VUE CAMÉRA
- L2 … SPRINT
- R1 … SÉLECTION JOUEUR

Passé une vidéo de présentation vous montrant quelques foyers français à Paris pendant juin 98 (c'était il y a un an – le temps passe vite – mais on s'en souvient encore), vous voilà sur le terrain, prêt à vous essayer, crampons en avant, à Adidas Power Soccer 98. Le match qui vous est proposé ici met face à face le Brésil et l'Ecosse. Choisissez votre camp puis appuyez sur Start d'un mouvement du pouce décidé. L'habillage du jeu, vous vous en apercevrez, a été assez soigné. La bonne maîtrise de toutes les commandes réclament un peu d'habitude mais en gardant un œil collé à la description des commandes, vous devriez vous en sortir. Un titre intéressant mais qui reste inférieur à la célébrissime simulation de Konami dont nous allons vous parler là, tout de suite, maintenant…



ISS PRO 98

EDITEUR : KONAMI
GENRE : FOOT
DEMO JOUABLE POUR UN OU DEUX JOUEURS SUR UNE MI-TEMPS

Voilà la simulation de football que certains considèrent comme la plus réussie sur PlayStation. ISS Pro 98 a séduit des millions de joueurs à travers le monde. Et ce n'est pas sans raison. Tout commence fort, puisqu'avant même de jouer, vous avez la possibilité de décider de jouer contre un adversaire humain, contre la console (normal) mais pouvez également faire équipe avec un ami pour essayer de battre l'ordinateur. Les plus dilettantes regarderont des matchs « computer vs computer » sans avoir à faire rien d'autre que de pousser des encouragements en levant bien haut leur cannette de bière. Le match qui vous est proposé ici met en compétition la France et le Brésil (souvenirs, souvenirs…). Les noms des joueurs ont été subtilement revus et corrigés (Djolkef, Therum, Barrlez…) mais vous les reconnaîtrez tous sans difficulté. Bénéficiant d'une jouabilité sans égale, ISS Pro 98 fait dans la simulation haut de gamme. On appréciera également la présence des replays, qui vous permettent de revoir tout but marqué sous différents angles et autant de fois qu'il vous plaît (utilisez la croix de direction et les touches L et R). Un titre mythique auquel tout fan de foot digne de ce nom se doit d'avoir joué.



- △ … POUSSER LA BALLE EN AVANT
- ○ … PASSE LONGUE, CENTRE/TACLE
- ✕ … PASSE COURTE/PRESSING
- □ … TIR
- L1 … SÉLECTION JOUEUR
- R1 … SPRINT



LIBERO GRANDE

EDITEUR : NAMCO
GENRE : FOOT
VIDÉO D'ENVIRON 1 MINUTE 30



Pour tous ceux qui auraient raté Libero Grande, déjà passé dans un ancien numéro, voilà une petite vidéo de rattrapage. Vous y découvrirez de quelle façon le numéro 10 d'une équipe part à l'attaque pour plomber les buts adverses de son coup de pied (ou de tête) magique. Un titre original qu'on doit – le fait est assez rare pour être souligné – à Namco, créateur des Ridge Racer et autres Tekken.





Petites annonces

ACHAT

Département 6

Achète jeux PlayStation à 100 frs l'un : Gex contre Dr Rex, T'ai Fu, Kula World, R-Type Delta, X-Files. Mlle Mechin Hélène 7, Bd Raimbaldi 06000 Nice ou tel au 04 93 62 24 98 après 19h30.

Département 14

Achète WWF Wrestlemania, WWF in your House, Nascar 98 et 99. Vends ISS Pro, V-Ball et Everybody's Golf : 100 frs pièce, échange possible. Tel à Hervé au 02 31 22 00 59.

Département 14

Achète Super Pang Collection. Mr Henri René 8, rue Hoche 14140 Livarot ou tel au 02 31 63 46 82 vers 20h.

Département 33

Achète PlayStation Magazine n°1 au n°8, sauf n°4, + HS n°1. Faire offre à David au 05 57 68 72 06 après 18h.

Département 42

Achète câble RGB en bon état. Vends Tomb Raider II : 120 frs, frais de port en plus. Tel à Florent au 04 77 37 79 21.

Département 50

Achète Civilization 2, Super Pang Collection, R-Type, Kula World, Cool Boarders 3, Bust a Move 4 et vends Rollcage, Crash Bandicoot 3, échange possible. Tel à Frédéric au 02 33 58 41 01.

Département 53

Achète Sim City 2000 : 100 frs, Final Fantasy VII : 150 frs ou échange contre Resident Evil et 3 démos pour FFVII. Tel à Antoine au 02 43 67 14 22 après 17h.

Département 59

Achète Ace Combat 2 et Air Combat 2 à prix sympa. Tel au 03 27 31 98 60.

Département 69

Achète Dead or Alive en VO uniquement. Tel au 04 78 31 08 90 après 17h.

Département 69

Achète Destruction Derby 2 : 80 frs, Ace Combat 2 : 80 frs, Exhumed 80 frs. Tel à Ludo au 01 43 02 03 60.

Département 77

Achète Sim City 2000 : 100 frs. Tel à Pierre au 01 60 65 57 16.

Département 83

Achète Everybody's Golf 300 frs, King's Field 2 : 250 frs, Bushido Blade 200 frs, Tenchu 150 frs, Treasure of The Deep 150 frs en VF uniquement. Tel à Patrice au 04 94 30 81 34 après 17h.

Département 88

Achète Metal Gear Solid 250 frs maxi. Tel au 03 29 57 35 75 après 17h tous les jours sauf dimanche.

Département 89

Achète Tekken 100 frs port compris. Tel à Vincent au 03 86 75 24 57 après 18h.

Département 91

Achète Theme Park 150 frs. Tel à Gaëtan au 01 69 41 88 38 tous les jours après 19h.

Département 92

Achète Metal Gear Solid à 280 frs. Tel à Julien au 01 47 25 97 11 après 19h30 tous les jours sauf dimanche.

Département 92

Achète Kula World. Tel au 01 55 90 10 03 après 19h.

Département 92

Achète PlayStation Magazine n°1, 2, 3, 6, CD démos du n°7 et n°21 avec CD à 30 ou 40 frs selon l'état. Tel à Alexandre au 01 6 65 12 27 sauf le lundi.

Département 99

Achète jeu Kula World à prix sympa. Tel après 20h au 02 33 44 57 78 ou au 06 14 93 84 66.

Département 99

Achète Ghost in the Shell entre 100 et 200 frs. Tel à Alexis au 04 75 65 09 26.

CONTACT / ECHANGE

Département 2

Echange Spyro ou Pitfall 3D contre Guy Roux Football Manager ou Formula One 98. Tel au 03 23 58 66 29 après 19h.

Département 13

Echange Tomb Raider II contre Sim City 2000. Tel à Jonathan au 04 90 90 06 03.

Département 17

Echange Gran Turismo contre Metal Gear Solid, Colin McRae Rally contre Rival Schools, Tomb Raider III contre Tenchu ou Need for Speed 4 ou Rebel Assault 2.
Tel à Alexandre au 05 46 70 35 29 à partir de 19h30.

Département 18

Echange Final Fantasy VII contre Les Boucliers de Quetzacoalt, Music ou Sim City 2000. Tel à Laurent au 06 57 23 42 65 ou au 06 15 60 10 80.

Département 19

Recherche Soluce de Resident Evil ou HS1. Vends le Monde Perdu 150 frs, NFS3 : 200 frs à débattre, échange possible contre MediEvil, Tail Concerto, T'ai Fu et Pocket Fighter. Tel à Aurélie au 05 55 26 26 06 à 20h.

Département 21

Echange Colin MacRae Rally contre Metal Gear Solid. Vends Les Boucliers de Quetzacoalt 180 frs ou échange contre Theme Hospital ou Constructor. Fayet Gaël 16, rue du Comte 21270 Clery ou 06 56 43 24 37.

Département 45

Echange Mortal Kombat Trilogy, Die Hard Trilogy, Rascal contre Action Replay. Tel le week-end à Gabriel au 02 38 76 99 88.

Département 62

Echange Crash 2 contre Pandemonium 2 ou Resident Evil 2, Raging Skies, Future Cop L.A.P.D. Echange Shellshock, Ridge Racer contre Crash Bandicoot. Tel à Jean-Claude au 03 21 92 54 88 le soir ou le week-end.

Département 68

Echange Rollcage contre FIFA 99. Tel à Vincent au 03 89 41 39 18 après 18h.

Département 75

Echange Pandemonium 2 contre Crash Bandicoot 2 ou 3. Tel à Yoko au 01 44 72 04 98.

Département 76

Echange Fighter Ex Plus Alpha ou Colin McRae Rally contre Metal Gear Solid. Tel à Guillaume au 02 35 94 87 97 après 18h.

Département 91

Echange Ridge Racer, Raiden Project, WipEout, Formula One, Tomb Raider, Pandemonium, Battle Arena Toshinden. Tel à Thomas au 01 64 57 07 63.

Département 91

Echange Final Fantasy VII contre Rollcage ou Resident Evil, Director's Cut contre Gran Turismo à débattre. Tel à Jean-Claude au 01 69 48 08 73 après 17h.

Département 93

Vends Gran Turismo, Formula One 98 : 150 frs. Tel à Julien au 01 40 11 56 63 après 19h.

Département 94

Echange jeux PlayStation ou achète jeux FIFA 99 : 200 frs, KKND Krossfire 250 frs... Tel à David au 01 46 80 33 83.

VENTE

Département 6

Vends Cool Boarders + 1 manette 150 frs, FIFA 98 : 140 frs, NBA Live 96 : 90 frs, Porsche Challenge

petites annonces

100 frs, Tennis Arena 100 frs, Formula One 97 : 100 frs, Formula One 98 : 150 frs, Coupe du Monde 180 frs, Midnight Run 150 frs, Moto Racer 2 : 190 frs. Tel à Thomas au 06 60 06 18 75.

Département 10

Vends Metal Gear Solid 270 frs. Tel à Benjamin au 03 25 40 00 94.

Département 14

Vends Test Drive 4 : 70 frs, Volant PSX 200 frs, PlayStation Mag n°21/24/27/28. Tel à Guillaume au 02 31 74 34 05 après 18h.

Département 27

Vends Final Doom 150 frs, Gran Turismo, Resident Evil 2 : 250 frs et manette blanche à 50 frs. Tel à David au 02 32 58 30 23 le soir de 19h30 à 21h.

Département 28

Vends Tomb Raider III : 200 frs, Formula One 97 : 100 frs ou échange contre Time Crisis, Gran Turismo 150 frs, NBA Live 98 : 150 frs ou échange contre Metal Gear Solid. Tel à Christophe au 02 37 23 18 09.

Département 31

Vends ISS Pro, Mickey, Tomb Raider de 100 à 120 frs ou échange les 2 contre Duke Nukem 3D ou les 3 contre Tenchu, Metal Gear Solid. Tel à Christophe au 05 61 86 14 23 entre 17h30 et 18h30.

Département 38

Vends Metal Gear Solid 300 frs, TOCA 2 : 300 frs, Tomb Raider I : 20 frs, V-Rally 120 frs ou échange contre Ridge Racer Type 4. Tel au 04 76 95 95 41 après 18h.

Département 38

Vends TOCA et Alien 150 frs l'un et Ridge Racer Revolution 250 frs les 2. Tel à Lionel au 04 76 64 79 02 à partir de 19h.

Département 44

Vends ou échange Firestorm + codes 100 frs contre R-Type, Raystorm, Time Crisis + Gun. Tel à William au 02 40 72 33 07 après 19h.

Département 44

Vends Bracelet vibrant, prix à débattre. Tel à Romain au 02 40 31 45 97.

Département 44

Vends PlayStation + 2 manettes + 2 MC + 9 jeux : Gran Turismo, Need for Speed 3, V-Rally, FIFA 98, Crash Bandicoot, Theme Park, Formula One 97, TOCA 2, Theme Hospital + 40 mags et démos, le tout pour 2 500 frs. Tel à Dimitri au 02 40 96 08 45 aux heures de repas.

Département 54

Vends Rollcage 250 frs, GTA 100 frs, Action Replay 100 frs. Tel à Pierre-David au 03 83 23 15 15 après 17h30.

Département 54

Vends Crash Bandicoot 3 : 250 frs ou échange contre Need for Speed 4. Tel à Valentin au 03 83 63 03 90.

Département 57

Vends PlayStation + 2 pads + 16 jeux + 20 mags avec CD démos : 2 900 frs ou avec 1 jeu au choix 790 frs ou 30 frs le mag. Tel au 06 83 12 58 69.

Département 57

Vends ISS Pro, Bushido Blade, Rayman, Resident Evil, International Track and Field 80 frs, Time Crisis 110 frs, FIFA 97, Total NBA 96 à 45 frs, Heart of Darkness 130 frs. Tel à Pierre au 03 8253 91 67 de 13h à 14h ou après 16h30.

Département 57

Vends Gex contre Dr Rez 230 frs frais de port inclus. Tel au 03 87 32 64 07.

Département 57

Vends Theme Hospital 100 frs, Soviet Strike (Platinium) 80 frs, FIFA 97 : 50 frs et une MC à 50 frs. Tel à Cyril au 03 87 33 24 17.

Département 57

Vends PlayStation + manette Dual Shock + MC + Action Replay : 500 frs + autocollant PlayStation. Tel au 03 82 91 14 08.

Département 59

Vends Road Rash 80 frs, Raiden Project, Sim City 2000, Destruction Derby 2 : 100 frs pièce, Track and Field, Die Hard Trilogy, Tekken 2, Jonah Lomy 110 frs, Kart Duel 120 frs, Alerte Rouge 140 frs, Yannick Noah, Guy Roux, Moto Racer 2 : 200 frs pièce. Tel au 06 09 96 29 02.

Département 59

Vends PlayStation magazine du n°1 au dernier + HS et démos : 500 frs. Tel au 06 68 85 04 44.

Département 61

Vends Porsche Challenge, Tekken 2, TOCA 100 frs pièce, MicroMachines V3, Rock'n Roll Racing 2, Die Hard, Iron and Blood 120 frs pièce, Ridge Racer 80 frs, GT 200 frs, manette Sony 50 frs, échange contre carte mémoire, Crash Bandicoot 2 : 150 frs. Tel à Rémi au 02 33 67 58 65.

Département 64

Vends TOCA 2 : 220 frs, FIFA 99 : 240 frs. Tel à Thierry au 05 59 92 99 73.

Département 64

Vends Le Monde Perdu de 150 à 200 frs, PlayStation Magazine Hors-Série n°4 : 20 frs. Tel à Aitor au 05 59 54 40 92 après 18h.

Département 71

Vends Heart of Darkness 100 frs ou échange contre Bloody Roar ou autres propositions. Tel à Damien au 03 85 45 66 23 après 18h.

Département 74

Vends l'Exode d'Abe 250 frs. Tel à Ambroise au 04 50 75 33 84 ou au 04 50 71 76 22 après 17h.

VOUS AVEZ UNE PETITE ANNONCE À PASSER CONCERNANT LA PLAYSTATION OU SES JEUX ? C'EST ICI QUE ÇA SE PASSE.

BON 33 POUR UNE P.A. GRATUITE

Remplissez lisiblement les cases ci-dessous et renvoyez le bon à l'adresse indiquée. Les abonnés étant prioritaires, il leur faut joindre leur dernière étiquette d'expédition. Les prochaines P.A., c'est dans PlayStation Magazine n°33 en kiosque en juillet/août prochain. Rendez-vous en juillet/aout !

Attention ! Pour rester dans la légalité, nous demandons expressément aux lecteurs de spécifier dans leur P.A. TOUS les titres des jeux ainsi que leur PRIX. Nous nous réservons le droit de ne pas diffuser les annonces douteuses. Merci de votre compréhension.

DÉPARTEMENT ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ ÉCHANGE ☐

PLAYSTATION - PA - 124, rue Danton TSA 51004, 92538 Levallois Perret

Département 75

Vends Crash Bandicoot 2 : 120 frs, Cool Boarders 80 frs, FIFA 98 : 110 frs, Theme Hospital 150 frs. Tel à Maxence au 01 45 20 14 50 après 18h.

Département 76

Vends Jurassic Park 2 pour 150 frs ou échange contre Lucky Luke. Tel à Freddy au 02 35 45 21 06 après 19h.

Département 78

Vends Spyro the Dragon 150 frs, V-Rally 100 frs, Ace Combat 2 : 150 frs, Tekken 3 : 200 frs, Crash Bandicoot 3 : 100 frs, démo de musique 10 frs. Tel à Olivier au 01 30 57 56 23 vers 19h.

Département 78

Vends Crash Bandicoot 3, L'Exode d'Abe 250 frs, Colin McRae Rally, Premier Manager 98 : 150 frs, Boucliers de Quetzacoatl, Parappa, Command and Conquer, Resident Evil, Director's Cut, Hercule 100 frs, Tekken 50 frs ou le tout pour 1 200 frs. Tel à Vincent au 01 30 82 76 08 après 18h.

Département 90

Vends jeux Crash Bandicoot 3 : 200 frs ou échange contre GTA. Tel à Maxime au 03 84 28 41 08.

Département 91

Vends Porsche Challenge 50 frs, Moto Racer 90 frs. Tel à Fabien au 01 64 56 27 40 entre 17h et 18h.

Département 91

Vends Tekken ex + Alpha, TOCA 1, 2, Tomb Raider I et II, Street Fighter Actua Soccer, Independance Day, Thunder Hawk 2, Overboard, Alerte Rouge : de 50 à 100 frs. Tel à Nicolas au 01 64 58 95 88 ou au 06 86 90 43 30.

Département 92

Vends Rebel Assault II, Courier Crisis, Star Gladiator, Air Combat, Snow Racer 98, V-Rally, Exhumed 90 frs le jeu. Tel à Thomas au 01 40 92 16 73 entre 17 et 21h.

Département 92

Vends Crash Bandicoot 2 entre 100 et 150 frs ou échange contre Resident Evil 2 ou contre Theme Hospital, Sim City 2000. Tel à Julien au 01 47 35 17 90.

Département 92

Vends Bust a Move 2 et 4 : 80 frs et 150 frs ou échange contre Bust a Move 3 ou Monaco GP ou pistolet et vends nbx PlayStation Magazine 15 frs sans CD et 20 frs avec. Tel à Jean-Yves au 01 47 98 12 92 après 16h.

Département 93

Vends Metal Gear Solid 300 frs, NBA 99, FIFA 99, O.D.T, F1 98 : 270 frs, Tenchu, Tekken 3, Thunder, Breath Fire 3 : 260 frs, NBA 98 : 200 frs, Street Racer, Die Hard 3 : 150 frs, Resident Evil, Firestorm, NFS 99 frs, Soul Blade 160 frs. Tel à Cyril au 01 48 44 24 61.

- JOB -

DEMANDES

[illegible]

JH dynamique de 24 ans, dingue de jeux vidéo console et PC, cherche travail sédentaire dans le Sud-Ouest, étudie toutes propositions. Roullet Stéphane rue Gaston Revelaud 47420 Houeilles ou tel au 05 53 89 13 31.

[illegible]

JH, 32 ans, cherche emploi dans boutique de jeux vidéo ou en rapport avec les jeux. Tel à Laurent au 01 43 85 67 46.



Alors que les beaux jours s'affirment, les sorties de jeux se réduisent jusqu'à peau de chagrin. On va dire que c'est reculer pour mieux sauter. Le deuxième semestre 99 s'annonce riche, beaucoup plus riche que le début d'année. Bientôt, le tableau des critiques sera si grand qu'il faudra tout taper en minuscule. En attendant ces jours bénits où nous ne saurons plus où donner de la tête, voici les notes du mois. Driver et la jolie Anna sauvent la mise, en cette période malheureusement un peu creuse. Vive eux !

CRITIQUES

	JEAN-FRANÇOIS MORISSE	NOURDINE NINI	JEAN SANTONI	JULIEN CHIEZE	GREGORY SZRIFTGISER	FRANÇOIS TARRAIN	EDOUARD DUCHAMP	VOTRE NOTE
DRIVER	8	7	5	8	7	8	8	
NBA PRO '99	5	6	6	5	-	5	-	
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS	5	7	7	8	6	6	7	
HARD EDGE	4	5	4	5	5	4	6	



L'ANNUAIRE DES ÉDITEURS

Voici les numéros de téléphone qu'il vous faudra désormais appeler, pour avoir des informations pratiques sur vos jeux favoris. N'hésitez pas, ils sont là pour ça !

ACCLAIM	08 36 68 24 68 (2,23 FRS/MIN)
BANDAI	01 34 30 30 30
CANAL+ MULTIMÉDIA	01 45 78 48 19
CODEMASTERS	04 78 56 76 10
DELPHINE SOFTWARE	01 49 53 00 03
EIDOS	01 41 06 96 75
ELECTRONIC ARTS	04 72 53 25 00
GT INTERACTIVE	01 41 06 59 96
GUILLEMOT	02 99 08 90 88
INFOGRAMES	04 72 53 32 00
TAKE 2	01 41 06 59 95 entre 10h et 13h 08 36 68 57 75 (2,23 FRS/MIN)
UBI SOFT	08 36 68 46 32 (2,23 FRS/MIN)
VIRGIN I.E.	08 36 68 94 95 (2,23 FRS/MIN)
SONY C.E.	01 40 88 04 88
TITUS	01 60 31 04 03 (TECHNIQUE)

Et pour toutes les astuces, les problèmes, les news, les révélations, n'hésitez pas à contacter, sur le 3615 PSNEWS (1,29 frs/min) serveur officiel de PlayStation Magazine, notre grand spécialiste El Fredo (laissez vos messages en Bal).

LE BAREME DES NOTES

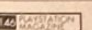
1 Euh, on parle bien d'un jeu vidéo, là, non?
2 Laissez tomber, y'a rien à voir.
3 Amusant trois secondes.
4 Ouais, peut mieux faire.
5 Tout juste moyen.
6 Ça commence à être intéressant.
7 Enfin un bon titre !
8 Très très bon !
9 Exceptionnel !
10 Le MUST, un comme ça tous les 10 ans.









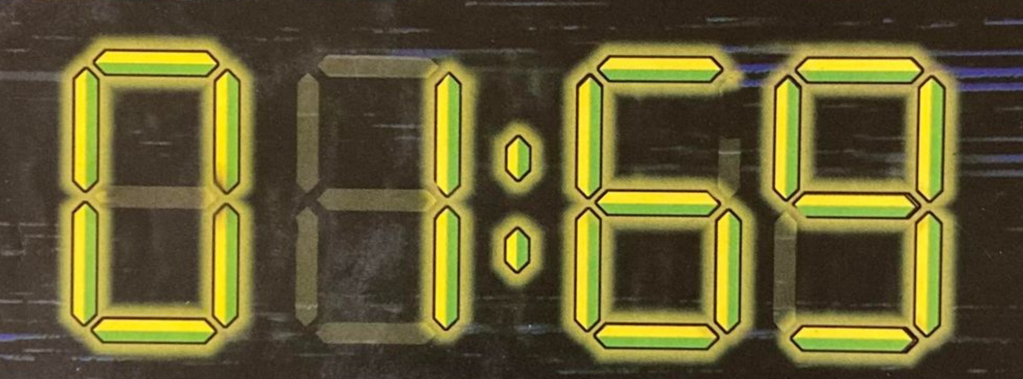


TM

COLIN McRAE

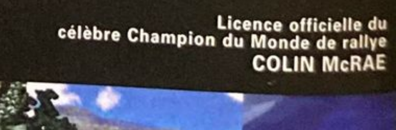
RALLY

Vous ne l'avez pas encore acheté ?



A 169 F*, vous n'avez plus aucune excuse...

Licence officielle du
célèbre Champion du Monde de rallye
COLIN McRAE



Bientôt disponible sur vos écrans





www.colinmcrae.com

*Prix public conseillé